5 выпуск

БИБЛИОТЕКА ЖУРНАЛА
ИГРОМАНИЯ

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

ВЫПУСК 5

Библиотека журнала «Игромания»
Москва, 1999

ББК 28.18
Л87

Л87 Лучшие компьютерные игры. Выпуск 5. — М., 1999. — 272 с. — (Библиотека журнала «Игромания»).

ISBN 5-7594-0083-5

В книге представлены описания, руководства и подробные прохождения лучших игр для персонального компьютера.

Лучшие компьютерные игры. Выпуск 5

Авторы: В. Акимов, А. Берновский, С. Булгаков, В. Веселов, С. Пуриков, И. Савенков, А. Шаповалов, К. Шитарев.

Выпущено фирмой «Астрея», ЛР № 063775 от 22 декабря 1994 г.
Подписано в печать 22.08.99. Формат 70 x 100 1/16 Печать офсетная.
Печ. л. 17. Тираж 10 000 экз. Заказ 3248

Отпечатано с готового оригинал-макета
в ОАО «Типография "Новости"».
107005, Москва, ул. Ф.Энгельса, 46.

СОДЕРЖАНИЕ

АЛЛОДЫ II: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ

Разработчик: **Nival Entertainment**
Издатель: **1С**
Выход: **апрель 1999 г.**
Жанр: **RPG + RTS**
Требования: **P-133, 32 Мб**

Устраивайтесь поудобнее и открывайте тайны новых «Аллодов»

Давненько мы не брали в руки шашек... Демон сто лет как повержен, орки и тролли разбежались по болотам, а пиво в таверне давно уже кончилось. Сидеть бы героям без дела и мечтать о грядущих, покрытых печатью тайны «Аллодах 3D» но тут по дружбе помог знакомый Великий маг Скракан. Давай, говорит, пока выясни причину беспорядков на удаленном аллоде, а заодно наведи там собственными силами порядок.

Оно и верно: при ближайшем рассмотрении видно, что аллод Язес попал под контроль темных сил, возглавляемых некромансерами и орочьими шаманами. Силы, конечно, у героев не те: прошли времена, когда количество ваших персонажей могло численно превышать отряды противника. Но и три героя вместе с наемниками, бескорыстно служащим доброму делу, могут очень многое: прорываться через стаи ящеров и отряды зомби, поджаривать пауков и выигрывать магические битвы с личами, то бишь со скелетами-магами.

Бои стали комфортней (ведь миссию проходишь обычно тремя героями), а управление — удобней. Количество мешочков, разбросанных щедрой дизайнерской рукой, значительно, даже очень значительно уменьшилось. Поэтому-то и старайтесь следовать советам, как найти ту или иную группу монстров в каком-нибудь углу или проходе. Ведь получается, что подавляющая часть найденных в миссии артефактов появляется после сбора мешков от мощных созданий.

Появились новые враги — переродилась вся система магии. Астрал стал самой могущественной сферой, а четыре природные стихии потеряли по одному заклинанию. Новые заклинания изменили и тактику боев: такие штучки, как «зов» или «перерождение» в опытных руках просто подарок. «Каменное проклятье», наоборот, потеряло часть своей легендарной мощи и перестало быть палочкой-выручалочкой в большинстве сражений. Поменялась и общая система предметов: например, уже с начальных миссий вам дают возможность прикупить не простые свитки с заклинаниями, а особые — их эльфийские варианты. Разница огромная: обычный свиток применяется, как если бы содержащееся в нем заклинание было бы произнесено магом с пятидесятипроцентным навыком в соответствующей сфере, а эльфийский — магом аж со стопроцентным навыком.

Магические предметы стали более могущественными (а особенно эльфийские), поэтому никто не удивится, увидев на маге амулет, удваивающий скорость восстановления маны или дающий +50 жизней. Дополнительные миссии вообще часто выдают такие артефакты, что душа радуется.

А новые возможности, которые можно настроить в опциях или прямо в самой игре! Вы решите, насколько сильно маг будет заботиться о своем ближнем и дальнем,

и каких ребят (союзников, нейтральных) он будет защищать своими заклинаниями, а каких — нет. Можете вообще сделать из колдуна снайпера, включив на автомате какое-нибудь дальнобойное заклинание, а можно с помощью того же **Ctrl + A** превратить его в профессионального лекаря, не отнимая посохов. Увеличилось количество клавиш, на которые можно «посадить» наиболее полезные заклятья.

Во вторых «Аллодах» введены новые, уникальные особенности вроде нелинейности в ряде миссий. То есть при каждом прохождении вам доступны тридцать шесть миссий, а всего их... сорок шесть. Где, спросите, остальные десять миссий? Во-первых, есть варианты уничтожения тренировочных баз некромансеров в зависимости от класса героя. А во-вторых, каждый из четырех главных героев знает свои способы нахождения Источника магии, а значит, и путь к нему будет проходить через совершенно разные этапы.

СОВЕТЫ

ОБЩИЕ ЗАМЕЧАНИЯ

Постоянно будьте готовы изменить скорость игры. При передвижениях героев по безопасным местечкам ставьте скорость на очень быструю, а в бою резко снижайте ее до медленной. Причем, если нажать на **серый минус** и не отпускать клавишу, то игра как бы перейдет в состояние паузы. Держите **минус** и спокойно отдаете подробные команды вашим героям. Скорость очень важна в «Аллодах», так как победа часто достается тому, кто быстро и четко оценил боевую обстановку и отдал правильные приказы.

Помните, что количество ваших героев ограничено тремя. Это выбранный вначале главный герой, рыцарь Иглез и волшебница Дайна. Дайна, в отличие от почти сразу появляющегося рыцаря, присоединится немного позже, в десятой миссии. Таким образом, ваш выбор главного героя сводится к другому выбору — иметь в отряде двух магов и одного воина или двух воинов и одного «спеллкастера». Как показала практика, пройти игру можно обоими составами вашего отряда. Однако я настоятельно советую при создании новой игры выбрать именно мага. Причем мужчину, так как у него жизней больше.

Самая удачная и частая тактика «воин дерется, маг лечит» плохо работает, когда маг вынужден лечить сразу двух бойцов. Обычно лечение поглощает все внимание мага, а значит, он не способен в этом бою применить боевую магию. Если же воина не лечить, а нацелиться на атакующее волшебство, то боец помрет очень и очень быстро. Лучший вариант: воин дерется с пехотой врага, маг с хорошей сферой астрала его лечит, а другой маг (тот, что с навыками в огненной и водной магии) кидает в лучников или колдунов противника что-нибудь убойное типа огненного шара.

Передвигайтесь всегда с помощью клавиши S, которая означает «идти в боевой готовности». «Посадите» наиболее важное колдовство на клавиши **(Shift + F4... Shift + F12)**. Прочтите раздел, посвященный монстрам, и страницу под номером 62, которая посвящена «управлению в игре с помощью клавиатуры». Очень полезно «посадить» каждого из трех героев на соответствующие клавиши с цифрами **1**, **2** и **3**, а затем, нажав **Ctrl + Shift + 4**, запомнить их всех под клавишей **4**. После каждой сюжетной миссии в лавках городов обязательно появляется какой-нибудь новый, усовершенствованный вид оружия. В лавках станут продавать более дорогие экземпляры магических вещей, а значит, и более мощные. Новые, дополнительные миссии обязательно вам дадут, стоит только зайти в таверну после прохождения сюжетного задания и поговорить с местными посетителями.

ВЫБОР ОРУЖИЯ

Выбирайте мечи, и только мечи. Дубины и копья малоэффективны, и трудно найти более или менее приличное оружие из этого класса. Выбор мечей в лавках намного разнообразней, да и противники тоже любят именно этот тип оружия. Что касается дистанционного оружия, то немного пользоваться им можно в самом начале для сражений с первыми драконами. Затем появляется «град», и лук уже не используется. Лучники эффективны, когда их много, а в игре получается наоборот — ваших героев почти всегда меньше, чем противников. С другой стороны, простейшие магические стрелы наносят больше вреда, всегда попадают в цель и имеют большую дистанцию, чем любой лук или арбалет. Другой вариант вооружения, топоры, рассчитан на любителя. Хотя они и более мощные, чем мечи, но воины ворочают ими ощутимо медленней, да и хорошие топоры труднее приобрести.

Еще раз о мечах. Достаточно сложно сказать, какой тип выбрать: одноручные/полуторки или двуручники. Все зависит от силы щита и количества магов-героев в отряде. Очевидно, что двум воинам с одним магом за спиной лучше иметь в руках еще и щит (маг может не успевать лечить большие повреждения сразу двух воинов), а вот два мага легко вылечат бойца, махающего мощным двуручником.

Но в миссии «Королевская охота» вы получите очень сильный щит с +5 к силе, а поэтому придется перейти на одноручные мечи. Два самых сильных варианта: кристаллический меч с 30–60 урона огнем (см. миссию «Тайна Амулета») и кристаллический меч с «каменным проклятьем». Первый артефакт хорош против толп середнячков, а вот «окаменитель» всегда отлично работает против крупных личностей типа огров и троллей.

ЗАЩИТА И РАЗЛИЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Кстати, старайтесь наращивать воину не только защиту, но и броню. Защита позволяет лишь избегать ударов, в то время как броня снимает урон с этих пропущенных ударов. То есть, если броня у воина была равна пяти, а белка укусила его на сумму 9 очков, то воин потеряет лишь 4 (9 очков урона минус 5 очков брони) жизни. А если у воина 10 очков брони, то укуса он даже не заметит. Таким образом, броня очень помогает в битвах с большим количеством слабых и средних по силе врагов. Но будьте бдительны: звуковые волны летучих мышей и укусы пчел полностью игнорируют все очки брони!

Не покупайте магам различные одеяния и предметы лишь для того, чтобы повысить их защиту или броню! Ни в коем случае! Все равно при серьезной атаке их защиты не хватит, чтобы избежать удара. Лучше покупайте появляющиеся в лавке новые заклинания и одежду, увеличивающую количество жизней, маны или одновременно и того, и другого. Исходя из накопленного в боях опыта, могу сказать, что одежда с защитой от той или иной магической сферы помогает не очень сильно — выгодней перед сражением кинуть на героя заклинание с защитой от соответствующей сферы. Проводя покупки, также избегайте приобретать вещи с несколькими различными магиями типа +1 к навыку атаки топором, +5 к защите от земли и +10 % к регенерации маны. То есть всего понемножку, а в целом толку — нуль. Выгодней и практичней брать артефакты с одной функцией, но хорошо развитой, например, +20 к атаке или +15 к навыку огня. Естественно, чем более развита та или иная характеристика героя, тем полезнее каждое (пусть даже небольшое) приращение к ней за счет магической вещи.

Если маг специализируется на астрале, то не жалейте денег на какой-нибудь предмет повышения навыка астральной магии. Самыми полезными вещами для ма-

га являются предметы, увеличивающие количество максимальных жизней. Через несколько посещений лавки жизнестойкость моего мага увеличилась с 70 до 240 единиц: подействовали перчатки с полусотней жизней плюс ботинки и амулеты с браслетами... Очень рекомендую так «накачивать» мага. Причем не очень мощному воину также пригодятся дополнительные жизни, пока не появятся предметы, увеличивающие его силу.

Но вы спросите: как купить тот или иной предмет, ведь часто бывает трудно его найти? Просто выйдите из лавки и из города, а затем вернитесь в город и лавку. Набор вещей полностью изменится, и, может быть, вы найдете именно то, о чем давно мечтали. Однако есть и некоторые ограничения на силу имеющихся в лавке вещей и их цену. Существуют также ограничения на магию — новые книги с заклинаниями появятся только с прохождением новых сюжетных миссий.

Старайтесь не гнаться за новой модной «примочкой» из сверкающего материала для вашего героя. Тут работает правило: каждый новый тип материала лучше предыдущего на несколько десятков процентов, но в то же время дороже в несколько раз. Проведу некоторые общие наметки: на мифрил переходите примерно после десятой миссии, на адамантин — с двадцатой, на метеорит — с двадцать пятой, а на кристалл — с тридцатой.

Кстати, не забывайте, что предметы имеют собственный вес. Поэтому латы и различные металлические вещи, особенно в больших количествах, сильно замедлят вашего героя, который попробует все это собрать. Лучше сложите все тяжести в один мешок на земле, а с окончанием этапа просто вернитесь к нему, чтобы подобрать.

МАГИЯ

Наиболее опасные на протяжении большей части игры заклятья принадлежат к сферам огня и воды (если забыть об астральном «вампиризме», естественно). Поэтому потрудитесь получить заклинания защиты от этих сфер и «накачать» в них мага. Так заклинания защиты будут эффективней, да и его атакующее огненное и/или водяное колдовство станет более мощным.

Особо симпатично выглядит хорошо развитый маг, автоматически швыряющийся огненными шарами. Мало того, что их дальность равна 13 единицам (а у мощного эльфийского лука за полмиллиона золотых — всего пяти!), так и накрывает этот шар сразу нескольких врагов, имевших глупость стоять рядом. Хорошо применять такую тактику против толпы гоблинов или орков, а еще лучше — против слабых здоровьем некромансеров. Он и подойти поближе не успеет, как пара огненных шаров (не забудьте про огромную дальность стрельбы ими) сведет его здоровье до нуля и ниже.

Конечно, вы помните, что враги существуют не для того, чтобы мешать истинному игроману, а чтобы дать ему развить своих героев. Пользуйтесь именно той сферой магии, в которой хотите серьезно поднять навыки. А так как астральное чародейство наиболее ценное, то нужно будет немного поиздеваться над бедными монстрами, капельку по капельке снимая у них жизни с помощью вампиризма. Существует и еще один хитрый ход — находите некромансера, который начинает подвергать вампиризму вашего мага, и в ответ с помощью соответствующего посоха делаете с ним то же самое.

Если вампирические способности обеих сторон одинаковы, то можете просто понаблюдать за прогрессом вашего героя в области астрала. Если же одна из сторон более сильна в вампиризме, то подлечивайте более слабую сторону. И никто еще не запретил лечить некроманта вашим вторым магом. Драконья атака, которая наибо-

лее опасна для героев, это атака «окаменением» вместе с огненной стеной и кислотным облаком. Поэтому перед боем с летающим ящером кидайте на героев защиту от сферы огня, воды и земли и магом максимально быстро колдуйте «град». Старайтесь выставить вперед живучего воина: пока его бьет дракон, у колдуна есть время для размахивания руками. Стая летучих мышей, которые с огромной скоростью выбивают из героя жизни, способна серьезно потрепать нервы. Самый лучший способ борьбы с ними — это швыряние огненными шарами. Один такой шар убивает от четырех до шести мышек, причем с первого же попадания. А вот лук против мышей почти бесполезен. Некоторые заклинания, как и оружие, не действуют на летающих созданий. Это и огненный вал, и каменная стена... Существуют и маленькие хитрости: например, удар огненного шара уничтожает значительной участок ядовитого тумана. Еще хитрый момент — чтобы применить заклинание «зов», надо щелкнуть им на самого мага, а не на участок местности.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Как и в первых «Аллодах», сюжетные миссии обязательны для продвижения к финальной битве, а вот дополнительные задания не так важны для развития сюжетной линии и не обязательны для прохождения, их основное предназначение заключается в «накачке» героя и сборе денег.

Башня Рахл-Умойр

Перед отправкой на задание купите магу книгу с заклятием выбранной им сферы (если огонь, то «огненная стрела», и т. п.). Воин может купить хороший меч.

Маг ставит выученное заклинание на автоматическое выполнение (**Ctrl + A**), убирает посох (так как его заряды обычно бьют слабее) и отправляется на запад. Быстренько уложите сороконожек, перейдите через мост и поговорите с Великим магом Скраканом.

После «победы» продолжайте миссию: на севере от моста найдете тролля Хыхдуна Второго (видимо, родственника того самого, Первого), который предложит сразиться с другим троллем за 700 монет. Пройдите от Хыхдуна на восток, завалите противника и получите награду. Отсюда можно пройти на юг, до самой кромки карты, где проживает старик людоед. Убив его, получите неплохую добычу.

Дорога на Кааргa

Цель — добраться до Каарга, столицы нового аллода. Прочитайте переданные вам официальные документы, они немного прояснят суть дела. Идите строго на север по любой из двух дорог.

Восточный путь приведет в деревню, рядом с которой живут огр и зомби. Разберитесь с ними, чтобы получить деньги и опыт. После этого направляйтесь в северо-западный угол, к лагерю разбойников. На юге от них стоит одинокий разбойник, который предложит новую дополнительную миссию — отправиться на поиски сокровища.

Теперь принимайтесь за бандитов. Открытой драки с ними лучше избежать, так как три бойца и три лучника представляют собой серьезную силу. Поступите хитро — выманите всю банду к стражникам, охраняющим мост на востоке от лагеря. Как только недруги будут перебиты, соберите их мешочки. В Каарге зайдите в таверну и поговорите со всеми, включая рыцаря Иглеза. Он с радостью присоединится к главному персонажу и останется до самого финала. В лавке купите заклинание «вампиризм» и шлем для Иглеза.

Разбойничий клад

Пройдите мимо отряда стражников и ступайте в северо-восточный угол. Там и найдется лагерь разбойников: пусть Иглез машет мечом, а маг стоит в сторонке и подлечивает его. Как только все три бойца, ведьма и три лучника будут ликвидированы, пройдите в центр лагеря и заберите сокровище. Когда вернетесь в город, сразу продайте его.

Обследуйте остальную часть карты, чтобы маг мог своим «вампиризмом» уложить побольше тварей. Таким образом, можно немного поднять его познания в астральном колдовстве. А значит, заклинания лечения станут немного сильнее. Чтобы завершить миссию, вернитесь в северо-западный угол, откуда вы и стартовали.

Адамантиновые рудники

Шагайте вперед по дороге, через деревню и до самой кузницы. Кузнец покажется немного странным, а вот его подмастерье, стоящий в лесочке неподалеку, объяснит его поведение чарами некромансеров.

Ступайте на восток, к краю карты. Заблаговременно поставьте мага на автоматическое лечение и смотрите, чтобы он не отставал от воина. Тактика битвы с зомби, скелетами и некромантами достаточно проста: воин расправляется с пехотой нежити, а потом принимается за самих магов. Соберите мешочки и поговорите с заложниками в центре некромансерского укрепления.

Их надо провести в деревню, оберегая от волков и быстроногих белок. Не дайте загрызть заложников, иначе миссия будет считаться проваленной. Староста будет чрезвычайно щедр, отвалив 10 000 монет, а кузнец еще щедрее: он даст новую дополнительную миссию.

Погоня за мечом

Очень интересная миссия, в которой почти не нужно будет воевать. Действовать надо будет одним воином, а мага или другого воина даже не беспокойте. Итак, бегите Иглезом вперед по дороге, ни в коем случае не атакуя волков! Пусть все четыре твари помчатся за воином, который приведет их в засаду. Пока звери и люди выясняют, кто сильнее, вы убиваете стоящего ровнехонько в центре карты одинокого оборванца. Возьмите его волшебный мифриловый меч и бегите прямо на юг. Выжившие бандиты последуют за воином и попадут на глаза огру и летучим мышам. Вам того и надо — отбегайте воином чуть на север. Пока идет битва, подводите к нему мага или второго воина. Как только недруги-люди будут уничтожены огром, убейте его сами.

Деревня Лайриша

Перед миссией позаботьтесь, чтобы воин имел при себе более или менее сносное дистанционное оружие в виде лука или арбалета. Но сие необязательно, если не захотите драться с драконом.

Деревня, принадлежащая роду Иглеза, стала страдать от некромансеров. Разобраться с ними — вот ваша задача. Начинаете миссию вы в северо-западном углу. Если пройти в северо-восточный, то по пути встретите деревню, жители которой пожалуются на местного дракона. В самом углу найдете след от метеорита и одинокую гарпию.

Найдите приличных размеров деревню в северо-западной части карты. Местный староста даст задание вернуть его сына из цепких лап рекрутского отряда. Пройдите в юго-восточный угол и вылечите лежащих без сознания жителей деревни.

Осталось пройти полкарты на север, где подлечиваемый магом воин должен разобраться с некромансером и его солдатами. Осталось вернуть рекрутов в деревню и бежать в юго-западный угол, откуда пойдет атака карателей. Получится «куча мала», защитников почти всех поубивают, но вы тоже остановите некромансера и его ребят. В благодарность за добрый поступок староста даст первый кусочек Короны.

Осталось последнее дельце — зайти на остров посреди озера, что в центре карты. Там проживает дракон, с которым надо разобраться. Сделать это можно, если дать воину лук, а мага поставить на автоматическое лечение. Драконьи деньги и артефакт теперь ваши.

Дракон-убийца

Идите по дороге на восток. Минуйте деревню с трусливыми жителями, и вскоре попадете в ту, что уже подверглась атаке дракона. Вам посоветуют проведать женщину-мага, живущую на два экрана юго-западнее деревни. Перейдите по мостику на островок посреди озера, там получите два ценных указания.

Выполняйте первое задание, то есть набирайте флягу с особой водой. Ступайте от озера на юго-запад, и примерно через три экрана найдете начало реки в виде горного источника. Вот у вас в инвентаре и появилась нужная фляга.

Теперь шагайте в юго-восточную часть карты. Пробейтесь через защитников моста в юго-восточном углу. Там вы обнаружите нескольких волшебниц, одна из которых зачарует воду из источника. Отнесите полученный препарат первой волшебнице, и она даст вам эликсир драконьего превращения. Пройдите вдоль кромки карты в северо-восточный угол и через мост на юге перейдите на остров. Быстро подойдите к дракону магом с зельем, и он превратится в более слабого врага. Осталось расстрелять его воином и забрать из логова 10 000 монет. Теперь вернитесь в полуразрушенную деревню, и староста даст еще 10 000 золотых. Вернитесь и в первую деревню с трусливыми жителями — третья сумма в 10 000 монет вам обеспечена. Кстати, на юго-западе от центрального озера живут три огра, и у того, что зеленого цвета, обязательно будет что-нибудь ценное.

Осажденная башня

Прикупите воину более-менее приличный лук. Он пригодится как в этом этапе при битве с драконом, так и в ряде следующих.

Ни в коем случае не переходите реку через большой мост, иначе героя ждет быстрая и неотвратимая смерть. Лучше воспользуйтесь маленьким мостиком: он безопасен и не таит ловушек. Можно поступить еще хитрее — атакуйте волшебницу и забирайте ее вещи, а затем уж переходите через реку.

Осталось разобраться с драконом у магической башни. Она находится в северо-западном углу. По пути вас ждут небольшие стычки с лесными животными, но они не будут достаточно серьезны. Расстреляйте крылатую тварь бойцом, которого лечит маг. В мешочках около башни будет валяться различная мелочевка и 5 000 монет, да ещё кое-что останется после самого дракона.

Грязная работа

Сами некромансеры дают задание — уничтожить один из мятежных отрядов их собратьев. Дают три варианта: идти на юго-запад, прямиком к воротам крепости; шагать на юг вдоль восточной кромки карты; отправиться на запад. Вначале выбирайте западный путь. Разберитесь с некромансером и его прислугой, затем поверните на юг и подойдите к темному холму.

Появившийся из воздуха некромансер посоветует напасть на укрепление с восточной стороны. Скажите «Спасибо» и убейте его, чтобы забрать добычу. Вернитесь в точку старта и идите вдоль восточного края.

Разберитесь с очередным некромансером в компании с зомби и скелетами. Так же поступите и с пауками. Теперь подходите к крепости некромансеров в юго-западном углу, поставив мага на автоматическое лечение и приткнув его поближе к воину. Аккуратно разделайтесь с двумя зомби, немного передохните и атакуйте скелетов. Долго с ними не возитесь, иначе замучат вражеские колдуны. Как только вражеские бойцы полягут, нападайте именно на некромансеров, а лучников оставьте напоследок. Как только все враги будут ликвидированы, соберите все мешочки. В одном из них найдется мифриловый пластинчатый доспех — хорошая одежонка для воина.

Звездочет

Только звездочет знает, где упали остальные две части Короны. Поэтому его нужно найти и получить ценные сведения. Шагайте по дороге на север, через деревню. Как только появится развилка, сверните на восток. На мосту уложите главаря банды и поднимите его мешочек со Знаменем. Следуйте расставленным у дороги указателям, и попадете к самой башне звездочета.

Убейте некромансера у башни и идите от нее строго на юг. В кругу камней некромансеры держат в плену Дайну, дочку звездочета. Убейте недругов, и благодарная девушка расскажет о бумагах, запрятанных бандитами в своем лагере.

Найдите их лагерь в северо-западном углу, и в одном из мешков будут искомые бумаги звездочета. Отнесите их Дайне. Осталось уладить кое-какие дела с ограми в северо-восточном углу и троллем в юго-восточном. На медлительном тролле можно и «подкачать» навык астрала, если использовать на нем понемногу «вампиризм» и тут же отступать.

Мятежный батальон

Необходимо очистить местность от войск некромансеров и освободить воинский отряд. Начинаете вы на небольшом холме у дороги, через секунды появится некромансер со своими подопечными, поэтому заранее поставьте магов на автолечение Иглеза. Вскоре подойдет и вторая группа нежити, которую также нужно уничтожить. После продвигайтесь по дороге на северо-запад. Сначала появится некромансер с несколькими зомби, а затем встретите и вторую группу, усиленную стрелками. Опасайтесь заклятья «темнота», старайтесь, чтобы маги могли всегда видеть воина, а значит, и лечить его.

Пройдя по дороге примерно два экрана от холма, на котором вы приняли первый бой, сверните немного на запад. Небольшой отряд зомби и два некроманта — вот и все, что осталось от армии нежити.

Осталось уничтожить дракона. Аккуратно подвиньте к нему воина с луком и следите, чтобы его подлечивали оба мага.

После разговора с командиром отряда миссия завершится. Можно выполнить и два приятных дела: перебить трех огров в северо-восточном углу и двух троллей в юго-восточном. Заработаете немного денег.

Провести путника

Пройдите пару экранов на юг, чтобы уложить огра и спасти друидку. Правда, можете и не спешить, благо спасти ее можно будет в любое удобное время. Не ходите по дороге на запад: она приведет к сломанному мосту, а лучше шагайте на юго-за-

пад. Увидели атрибуты некромансерского укрепления? Значит, вам нужно сюда. Перебейте отряды нежити, одним магом подлечивая воина, а другим колдуном швыряйте огненные шары. Немного поможет и путник в качестве пушечного мяса — жизней у него раза в два больше, чем у вашего бойца. Двигайтесь отсюда на юго-восток, очищая леса от нежити. Вам нужно будет перебить ее всю до конца. Заодно уложите пару зеленых огров. Когда вся юго-восточная часть карты будет отбита у врага, шагайте в юго-западный угол.Там найдете поселение друидов, которые в благодарность за полное уничтожение некромансеров откроют портал в самом углу. Поочередно проведите через него ваш отряд и, оказавшись на острове, подойдите к западной кромке карты. Миссия завершится, а деньги путника (40 тысяч золотых) пополнят ваш кошелек.

Древний лес

Как рассказала Дайна, одна из звезд упала в Древний лес — огромный лес, где издавна живут друиды и их союзники-звери. Вам нужно найти человека, знающего местонахождение звезды. Вы стартуете в северо-восточном углу, а надо вам пройти в юго-восточную часть этапа.

Существуют две дороги туда: одна ведет сначала на запад, а другая — на юг. Если пойдете по южной, то найдете в углу карты разрушенную деревню и одинокого охотника. Однако лучше выбрать западный путь — в северо-западном углу обнаружите жилища четырех огров и потерявшего сознание друида. С ограми нужно будет немного повозиться и маневрировать так, чтобы на одного воина в один момент времени не приходилось больше двух людоедов.

Благодарная защитница леса выдаст дополнительную миссию «Отшельник». Поблагодарите её, переходите через мост на юге, и на дороге встретите нескольких друидов, спокойно убивающих без всякого участия с вашей стороны нескольких зомби. Вас поблагодарят за «помощь», вы соберете мешочки и главная друидка даст задание найти повелителей нечисти.

Ступайте на северо-восток, и через полкарты найдете стоящих у глубокой ямы трех некромансеров и нескольких зомби. Если не растеряетесь, то парой огненных шаров накроете всех магов, а затем спокойно добьете пехоту.

P.S. После прохождения этой миссии вам позволят бывать не только в Каарге, но и в столице друидов.

Отшельник

Цель этапа — разузнать все, что можно, о судьбе отшельника-друида. Идите по дороге, и она приведет к друиду, охраняющему мост. Без тайного знака вас не пропустят, поэтому убейте увиденных пчел и идите на север вдоль побережья реки. Как увидите камни друидов, найдете и их хозяйку, которая за уничтожение пчел пообещает показать тайный знак. Продолжайте ваш путь вдоль побережья, и не только очистите местность от пчел, но и попадете в руины с обитающими в них летучими мышами. Перебейте их всех, вернитесь к друидке, получите от нее тайный знак и переходите мост. Вы окажетесь на большом острове, на котором устроила свой Стоунхендж главная хозяйка лесов. Она пообещает пропустить на западный остров в обмен на уничтожение летучих мышей. К счастью, это задание вы уже выполнили, и она одобрит ваш переход на другой остров. В юго-западном его углу разберитесь с гарпией у магического фонтана и шагайте на север. Нашли еще один мост на остров в центе карты? Перебирайтесь туда — обнаружите одинокий скелет. Отшельнику уже не помочь, поэтому герои решат завершить миссию.

Поселок под угрозой

Орки опять разбушевались. Угрожают мирным жителям, а значит, вам следует помочь карательному отряду разделаться с ними. Союзники-рыцари нахамят и уйдут в глубь пустыни, а вам останется пройти чуть на север и принять бой с орками, пока они не зашли в деревню и не покрошили всех крестьян. Орков будет не так уж мало: пять мечников, три лучника и шаман. Можно применить хитрый ход: кинуть на воина заклятье защиты от сферы огня и поставить одного из магов на кидание огненных шаров. Таким образом, шар будет наносить урон не только воину, но и трем-четырем врагам рядом.

Файрболлами будет баловаться и шаман, помогая поджаривать своих ребят: забейте его после огненной атаки на лучников. Победа! Староста за услуги даст 100 тысяч золотых. Советую пройти в юго-восточный угол, где валяются мешочки с имуществом попавшихся под горячую руку гоблинов. Вполне можно также уложить огра в северо-восточном углу, как только перебьете его спутниц — летучих мышек.

Беглецы

Тот человек, которого вы помогали пройти через Древний лес, оказался главарем шайки разбойников. Естественно, ему нужно доказать его неправоту.

Ступайте в центр карты, где живет хозяйка леса. В обмен на обещание разделаться с бандитами она даст вам двух помощниц-друидок. Одной из них известно заклинание «каменное проклятие» — обратите на это внимание. Ступайте в юго-восточный угол, где друидка даст задание убить гарпию у священных камней. Камни и гарпия найдутся в юго-западном углу. Вернитесь с победой к друидке — получите 10 тысяч монет. Осталось разделаться с разбойниками, оккупировавшими северо-западный остров. Поставьте одной друидке на автомат «закаменение», а другой — лечение. Одному из ваших колдунов также поставьте лечение, а другое что-нибудь боевое типа «огненного шара».

Поставьте рядом с мостом, ведущим на остров с юга, ваших магов, а на самом мосту расположите воина. Он должен выманить отряд противника на мост, где ваши силы разберутся как с пехотинцами, так и с двумя лучниками и двумя магами. После сражения зайдите воином на остров с западного моста, предварительно сформировав у него боевое построение магов. На этот раз битва будет немного сложнее из-за участия в ней атамана и четырех магов.

Но ваша тактика позволит вам победить, и в мешочке, выпавшем из атамана, обязательно найдется адамантиновый двуручный топор и адамантиновая полная кираса (+44; +4). Приятные штучки.

Орковская звезда

Одна часть Короны упала в пустыню, туда, где живут племена орков и гоблинов. Внутри горного массива чуть западнее центра карты герои обнаружат кратер от упавшей звезды. Но ее там не окажется. Естественно, что отряду нужно найти знающее существо, которое поможет в ваших поисках.

Идите в северо-восточный угол, там сразу же начнется драка. Группа из гоблинов, орков и их шамана нападет на наемного орка. Встаньте на сторону одиночки, иначе он проиграет. После битвы за оказанную ему помощь наемник расскажет о шамане, который и завладел звездой. В принципе, никто не мешает завершить миссию, но советую немного поразвлечься. В юго-восточном углу живут пять троллей, а в северо-западном — шесть огров, причем сначала надо будет разобраться всего лишь с двумя, пока подходят остальные.

Несчастливый городок

От места старта ступайте прямо на север и дойдите до небольшого городка.

После разговора с магом расположите свой отряд перед входом в город и ждите нападения банды нелюдей. Придут несколько орков, их шаман и огр. Отбить атаку помогут местные жители, причем совсем не важно, сколько их в результате убьют.

Галена попросит найти ее амулет, что вы и сделаете, отправившись в юго-восточный угол. Перебейте орков с их шаманом и разберитесь с тремя ограми, охраняющими пять мешочков. В четырех из них лежат суммы по сто монет, зато в центральном — таинственный медальон Галены. Осталось отвести волшебницу к ее башне, что в северо-западном углу, и задание на этап будет выполнено. Но вы можете еще уничтожить отряд разбойников в северо-восточном углу и разгромить поселение гоблинов на севере от мешочков с медальоном.

P. S. Пройдя эту миссию и поговорив с Галеной в таверне Каарга, вы получите доступ к целой серии дополнительных миссий, связанных с поиском Источника магии. Учтите, что для каждого из четырех героев существуют по три связанных между собой уникальных миссии по поискам Источника.

Эльф

Чтоб пройти миссию, желательно уже экипировать воина в адамантин. Идите вверх по дороге, подеритесь с волками и уложите синего людоеда. Чуть возьмите на запад, чтобы подойти вплотную к лесному озеру. Держитесь вдоль его побережья и обогните это озеро, в центре южной кромки карты увидите эльфа в компании фиолетовых троллей. Он попросит очистить кладбище в северо-западном углу от некромансеров. Что же, выполните его просьбу... В центре этапа дорогу охраняет первый отряд зомби под руководством одного некромансера. Следуйте по дороге, пока она не выведет к мосту с небольшим охранным гарнизоном из четырех зомби и колдуна. Сражение с ними будет не очень сложным, зато очистка кладбища будет явно непростой.

Три некромансера в углу прикрыты пятью зомби и двумя лучниками — сила нешуточная. Накиньте на воина защиту от огненной сферы и пускайте его в бой с лечением от двух магов.

Можно и отступить, уложив побольше зомби, чтобы вновь вернуться к ослабевшим врагам. Как только враги будут повержены, останется вернуться к эльфу и получить кусок Короны.

По идее, миссия закончится, но вы, как обычно, разведайте темные участки карты. В этот раз будьте осторожны — в юго-западном углу хорошо укрепились скелеты, а на юго-востоке от моста на кладбище находится поселение шести синих огров.

С этими тварями хороша тактика «убей одного и беги от остальных», повторяемая несколько раз.

Беличья напасть

Белки мешают жить мирным крестьянам, а посему надо найти причину их злобности. Очутившись в миссии, ступайте в юго-восточный угол. Видите каменную стену, за которой стоят заложники? Чуть на западе от этой стены находится небольшой горный проход, который приведет к самой главной белке. Та даст задание перебить клан людоедов, оккупировавших западный берег реки. Вы автоматически соглашаетесь и идете в юго-восточный угол, где прямо на мосту ставите двух магов, а перед ними воина. Если заметите издалека огра, то можно попытаться закидать его огненными шарами — в некоторых случаях он не станет нападать на вас. Однако, когда

прямое и честное сражение неминуемо, то победа будет на вашей стороне, только если маги будут исправно лечить воина. Оцените выгодность боя на мосту: на нем сможет сражаться только один огр, да и белки не смогут покончить жизнь самоубийством при попытке прокусить толстую шкуру людоеда.

Как покончите с ограми, поставьте у леса обоих магов и проведите на север (т. е. через деревья) воина. Маги окажутся в безопасности, так как людоеды из-за своего роста не смогут протиснуться через деревья, а воина будут постоянно лечить. Повторите операцию с третьей тройкой огров на севере. К сожалению, четвертую пару в северо-западном углу надо будет вынести с моста, так как лес, ведущий к ней, непроходим. Вернитесь к повелительнице белок, затем посетите заложников и вернитесь в деревню. Этап завершится победой, а 100 тысяч монет осядут в карманах героев.

Исчезнувший караван

Купцы сильно волнуются из-за трудностей с перевозкой грузов через орочью пустыню. Вот и целый караван пропал, поэтому приключенцев направят на поиски причин таких безобразий.

Ни в коем случае не ходите по дороге, а сверните сразу на восток, чтобы подняться по горке и попасть в пустыню. Примерно через экран персонажами будет замечен орочий отряд с шаманом во главе. Убейте нелюдей, и от шамана останется первая руна. Пройдите в юго-восточный угол, где уничтожение следующего поселения орков позволит найти в мешочке от очередного шамана вторую руну.

Осталось пройти вдоль восточной кромки карты в северо-восточный угол, где следующий шаман орков носит с собой третью руну. Осмотрительно нападайте на его приспешников — они могут удрать в сторону башен на западе и вызвать героев под их магический огонь.

Если мысленно провести прямую между поселениями орков, где вы нашли первую и третью руны магических сфер, то ровно посередине окажется волшебный знак. Аккуратно — он охраняется летучими мышами и духами! Отдайте Дайне все три руны, и пусть она встанет прямо на этот знак. Три типа башен отключатся, и останется найти последнюю, четвертую руну. Перейдите мимо лишенных волшебства башен (хотя четверть из них еще действуют), в северо-западный угол. Как вы уже догадались, тамошний шаман будет являться обладателем четвертой руны. А знак для использования руны будет находиться на экран юго-западнее этого поселения. Миссия завершена, а 500 тысяч золотых теперь ваши.

Мятежная крепость

Лорд Гейрак взбунтовался, перебейте все его войска, чтобы подавить мятеж. Эта одна из немногих миссий, где героям положены союзники: воин, арбалетчица, конник и маг. Все они довольно слабы и реально используются в качестве живого щита перед героями. Тем более что смерть одного или всех союзников не повлечет провала задания. Хотя, с другой стороны, третий маг в команде своим лечением увеличит шансы ваших бойцов.

Итак, следуйте по дороге на юг, перейдите мост и остановитесь на перекрестке, охранявшемся одним вражеским рыцарем. В сущности, чтобы завершить этап, вам надо направиться по дороге на восток, к базе мятежного лорда. Но перед этим рекомендую прогуляться по карте. Дорога на запад (от перекрестка) приведет к деревне с неприятельским отрядом из двух магов, двух рыцарей и нескольких пехотинцев и арбалетчиков.

По дороге на юг от этого же перекрестка вы дойдете до отряда, состоящего из пяти магов. От них советую направиться в юго-восточный угол, где есть небольшой вражеский отряд, и затем на север, к кладбищу с охраной в виде скелетов, их мага и зомби. По узенькой полоске земли между скалами и рекой можно пройти в северо-восточный угол к пещере дракона, где встретитесь с ее зеленым хозяином. Как почувствуете, что осмотрели все интересные места, вернитесь к перекрестку и идите на восток. Вам предстоит провести три битвы, одна страшнее другой. Вначале вам предложат уничтожить отряд из пяти воинов, конника, мага и пары стрелков. Маг будет один, поэтому сражение окажется относительно легким. Старайтесь только, чтобы воин не уходил слишком далеко от лечащих его магов.

Следующая схватка будет на порядок сложнее: два мага станут создавать ядовитый туман, а катапульта начнет всех обстреливать. Прорваться к магам, наверное, не получится из-за активности шестерых рыцарей. Постарайтесь ввести в бой одного или двух бойцов с магической защитой от сферы воды, дождитесь, пока враги окружат их, а затем отступайте к стоящим сзади магам.

Если применить такую тактику, то рыцари ослабнут, что даст вам шанс перебить их без особых потерь среди ваших союзников. Есть смысл тут же попытаться прорваться к катапульте и магам рыцарем. Главное — следите, чтобы на магов не попал ядовитый туман! Иначе они станут почти бесполезны: будут лечить только себя, если останутся в тумане, или погибнут, если все вместе побегут из него.

У магического Источника и знака будет обороняться последний отряд защитников крепости. Три лучника, три рыцаря, конник и два волшебника, насылающих ядовитое облако. Снова постарайтесь выманить вражеских воинов в туман, а затем рвануть на магов. Как только последний из защитников крепости падет, празднуйте победу.

Пески Большого Жука

На самом деле, карта нарисована так хитро, что если открыть ее почти полностью, то легко увидеть изображение гигантского жука. Цель этапа — убить местного шамана и забрать его звезду. Живет шаман ровнехонько в центре карты в окружении своих сородичей.

Если попытаетесь пройти в центр прямо с точки старта, то неминуемо подеретесь с очень большим кланом фиолетовых троллей. Развитые герои их легко уложат, извлекая стратегическую выгоду из их медлительности, и воспользуются случаем, чтобы развить навык астрала с помощью «вампиризма», иначе надо будет идти в обход, вдоль северного края карты, а затем заходить к шаману с востока. Навалится куча орков, поэтому заранее поставьте одного из колдунов на автоматический «огненный шар». Другой пусть подлечивает воина.

Шаман на всю карту один, поэтому не заметить этого уродца очень сложно. После битвы с орками вы легко достанете из мешочка его звезду. Крутые герои могут также поразвлекаться с четырьмя синими ограми в юго-западном углу, но это не обязательно. Ведь вы уже победили.

Каменная паутина

Некромансеры прочно обосновались в пустынях орков, и их оттуда надо выбить. Как и в предыдущей миссии, на полностью открытой мини-карте отчетливо виден своеобразный рисунок. Правда, на сей раз это не жук, а паутина.

Задача — попасть в центр этой паутины, чему мешают заросли пальм, перегородившие почти все проходы. Стартовав, ступайте по желтому пути в юго-восточный

угол, к деревне хилых гоблинов. Оттуда поверните на запад и беспрепятственно дойдете до орочьего поселения, возглавляемого шаманом.

Потом шагайте на север, по пути разберитесь с тучей летучих мышей, внезапно вылетающих из леса пальм на востоке. В северо-западном углу живут три синих огра. От них направляйтесь на юго-восток, к паукам. А теперь перед вами две дороги: на север к троллям или в центр карты, к некромансерам. Вам противостоят три темных колдуна и множество зомби, поэтому ведите на них воина, защищенного от всех возможных сфер магии, и постоянно подлечивайте его обоими магами. Как вариант, можно заранее или во время боя применить заклинания огненного вала и ядовитого облака, благо драться герои будут в узком горном проходе.

Осталось еще маленькое дельце — забрать лежащий в круге костров, что в центре карты, мешок с метеоритными полными наручнями, которые хороши не только из-за их материала, но и по магии: + 5 к брони.

Королевский приказ

Некромансеры в очередной раз заставляют вас взяться за оружие. На этот раз на их стороне, против друидов. От точки старта направляйтесь по дороге на запад, где у моста состоится разговор с друидкой. От моста пройдите экран на северо-запад. От вас потребуют помочь рыцарям уничтожить лесное поселение.

Не соглашайтесь на эту просьбу, а идите к западному краю карты и вдоль него шагайте на север. Убейте в углу нескольких зеленых лесных духов и, придерживаясь северной кромки карты, перебирайтесь в северо-восточный угол, на остров друидов. Зачем такие хитрые маневры с обходом большей части леса? Чтобы не попасться на глаза множеству ящеров, волков и парочке фиолетовых драконов. Сражаться с драконом в лесу сложнее, чем в пустыне или в чистом поле, так как труднее управлять вашим отрядом.

Пока герои добирались до острова, все рыцари полегли в лесах. Соберите потом их мешочки. Если захотите сами драться с лесными обитателями.

У острова в северо-восточном углу карты ликвидируйте дракона и посмотрите на нападение некромансера на друидов. Пора пройти с большого острова на маленький остров в самом углу, где стоит гигантское дерево. Стоящий рядом друид заверит в миролюбии лесных жителей, значит, во всем виноваты некромансеры.

Вернитесь к месту, откуда вы стартовали в этой миссии. Подойдите к некромансеру воином с защитой от магии, а волшебников поставьте немного поодаль. После непродолжительного, но оживленного разговора около темного мага появятся его собратья вместе со скелетами. Постарайтесь тут же отвести воина поближе к магам и с помощью заклинаний огненного вала разберитесь с лучниками и колдунами. Второй ваш маг должен лечить воина, принимающего основной удар на себя. С усмирением нежити задание станет выполненным, но никто не мешает сходить в юго-восточный угол, в гости к трем синим ограм.

Ученый-орколог

Снова путешествия по пескам и оказание услуг различным колдунам. На этот раз в помощи нуждается маг, изучающий поведение и обычаи орков. Для этого он и перебрался поближе к их пустыне. Сразу направляйтесь на север, перебейте по пути сороконожек и трех фиолетовых огров. В северо-западном углу обнаружится орочье поселение, причем неплохо укрепленное. Можете миновать его стороной, но в любом случае дойдите до середины северной кромки карты и шагайте через горный проход на юге, в гости к шаману и его охране из почти дюжины орков.

Хорошо применить заклятья массового поражения типа швыряния (автоматически) огненных шаров, но можно обойтись и усиленным лечением воина, так как шаман сам не прочь покидать заклинания, бьющие по площадям. Порадовавшись победе, подберите мешочек шамана с зельем из кактуса и направляйте героев в центр карты.

Оттуда идите на юг, к горной местности с обитателями-троллями. Они стоят очень разрозненно — перебейте их поодиночке. Пройдите немного на восток, чтобы увидеть проход в горах. Поторопитесь пройти по нему, потому что есть шанс, что орколог уже атакован черепахами. Если это так, то помогите ученому отбиться и передайте ему напиток шамана. Вас ждет окончание этапа и поток денег в миллион золотых.

Могила Великого Воина

Эльф просит не дать некромансерам поднять тело великого героя древности, которые хотят использовать его таланты в своих темных делах.

Прохождение этапа весьма стандартно: просто идите вперед по дороге, и она приведет почти к воротам кладбища. Впрочем, попробуйте еще сходить в северо-западный угол, к местным гарпиям, или найти пещеру серого дракона немного южнее центра карты.

Вот вы по дороге прошли в юго-восточную часть карты. Как увидите разветвление, поверните на север и упорно идите вперед, пока не встретите нежить. Вам нужно аккуратно перебить всех зомби и скелетов, не потревожив трех некромансеров в глубине кладбища. Займитесь ими, как только уложите остальных противников. Обязательно возьмите мешочек у могилы героя — внутри него лежит кристаллическая полная кираса с магией + 5 к силе. Ради такой вещички можно было и попутешествовать.

Бешенство

Стартовав, загляните в юго-западный угол, чтобы поохотиться на фиолетовых огров. Затем вернитесь на дорогу и идите по ней на восток. У моста вас ждет друидка, которая попросит разобраться, почему лесные звери вдруг стали бешеными.

Займите удобные позиции на мосту и выманите к нему троллей. Постарайтесь, чтобы эти твари были вне радиуса лечения друидки, а то она их почему-то исцеляет. Перейдите мост и идите по побережью реки в северо-западную часть этапа. По пути ликвидируйте черепах и поджарьте огненными шарами зверей, живущих на другом берегу.

Как только черепахи на вашем берегу кончатся, вскоре со стороны леса на востоке прилетит дракон. Пройдите вперед и уничтожьте трех скелетов, а затем и некромансера. Огненными шарами уничтожьте и скелетов на другом берегу. Пройдите еще вперед для боя с оставшимися колдунами. Вылечите друидку, и если все войска нежити уже уничтожены, то миссия увенчается успехом.

Королевская охота

С королем надо поговорить, но вот встретиться с ним очень сложно. Единственный ваш шанс — добраться до охотничьего домика короля.

Пути у вас два — в горный проход на юге или в такой же проход на севере. Советую идти на юг: противниками там будут создания медлительные черепахи и тролли, а значит, они не смогут воспользоваться своим численным преимуществом и быстро окружить героев. Выбравшие же проход на севере будут сначала сражаться с

лесной мелочью: осами, белками и волками, но потом им предложат уложить приличное количество фиолетовых огров. Огров, каждый удар которых в среднем вышибает по сто жизней. Попробуйте заклинание «град» — практика доказала, что помогает. Независимо от пути, избранного вами, вы найдете дорогу, ведущую в центр карты, а охранять ее будут два серых дракона. Уничтожьте их «градом», желательно — поодиночке.

Доберитесь до центра карты, там станете свидетелями ожесточенного сражения. «Наши» должны победить и без особой помощи с вашей стороны (не заденьте магией дружественных героев!), и зомби-король будет повержен. Соберите с поля боя все мешочки: массу мифрильных вещей, кристаллический комплект и артефактный щит из драконьей кожей с магией + 5 к силе.

Тайна Амулета

Сразу убирайте с автоматического применения атакующие заклинания с радиусом действия, иначе в горячке боя случайно заденете мирных крестьян. Поставьте всех героев вокруг старосты деревни и, когда придут зомби, защищайте только старосту — гибель остальных не явится провалом миссии.

До появления зомби постарайтесь магически созвать побольше существ. Только пусть это будут белки или сороконожки, а не черепахи с массовой кислотной атакой. Пусть пара зверьков уложит зомби, пришедшего с севера, а остальные призванные союзники пусть атакуют двух лучников с востока до того, как те начнут обстреливать старосту.

Воин тем временем отправится немного на север от защищаемого лица и устроит бой с пехотинцами-зомби. Главное — не дать им прорваться к старосте. Уф-ф, атака на деревню отбита, а значит, можно выяснять причины странного поведения нежити. От деревни пройдите экран на северо-запад и поговорите с колдуном у башни. Найдите дракона, вернувшись к старосте и пройдя от него на восток, к горному проходу. Ликвидируйте троллей и подойдите поближе к дракону. Возвращайтесь к колдуну и резко атакуйте его, выпадет отличный посох и загадочный амулет.

От деревни направляйтесь на северо-восток, к кладбищу с зомби. Среди противников не будет ни одного колдуна, поэтому битва окажется несложной. От кладбища пройдите еще на северо-восток, к горному проходу с охраной из трех фиолетовых огров. Вскоре в северо-восточном углу найдете еще одно кладбище с беспокойными мертвяками. Силы скопились тут немалые: 20 — 25 зомби и три скелета-мага. Прямой и бесхитростной атакой вряд ли можно будет что-либо решить. Лучше сделайте так: отведите героев назад, а к врагам направьте одного мага с заклинаниями «телепорт» и «огненный вал/шар» (у мощных зомби почти полная защита от сферы воды и небольшая сопротивляемость в сфере земли).

Пожгли врагов немножко, и тут же отскочили с помощью «телепорта» куда-нибудь подальше. Повторите несколько раз, и результаты не замедлят сказаться. После битвы поговорите с духом в глубине кладбища, и он исчезнет вместе с загадочным амулетом. Кстати, у вас есть возможность вообще не драться с зомби, а прорваться именно к духу (потеряете сотен шесть жизней) и тут же щелкнуть на «Победа!». Иначе воина просто сметут.

Но последний вариант нежелателен. Еще осталось найти два супершартефакта: кристаллический меч и золотой браслет. Сначала отправляйтесь за браслетом: вернитесь к деревне и от нее идите точно на север. Готовьтесь к битве с четырьмя гарпиями и четырьмя зомби. Но если зомби уже не представляют угрозы, то гарпий победить непросто — огненные шары, воин в качестве пушечного мяса и еще раз

огненные шары. Характеристики золотого браслета: магия: +1 к обзору и 200 % к регенерации маны.

Потом идите в северо-западный угол, а по дороге разберитесь с тремя гарпиями. На кладбище живут скелетные воины и маги, причем не в очень больших количествах. В мешочке же, что в самом углу, лежит длинный кристаллический меч с дополнительным уроном огнем 30—60 единиц.

Ну, а теперь — победа!

Оракул

Обязательно возьмитесь за эту миссию, она поможете лучше развить ваших героев в преддверии финальной битвы. Да и два секретных артефакта по 9 миллионов каждый получите. Только проверьте, чтобы маг обязательно знал заклинание «телепорт». В миссии сразу отправляйтесь на юго-запад, чтобы заметить одинокую ведьму. Она расскажет о шамане, способном поговорить с оракулом. Ступайте в центр карты, а оттуда прямо на юг, к озеру. От этого озера пройдите к другому, что на юго-востоке. Тут и будет жить старый шаман. Он попросит найти два квестовых предмета: голову людоеда и камень с рудников.

Вернитесь в центр этапа и идите пару экранов на запад, а затем на север. Уничтожьте гарпий и пойдите поближе к рудникам, чтобы герой достал нужный камень. От рудников идите на юго-восток и запомните расположение горки с двенадцатью переключателями. Вскоре вы доберетесь до трех фиолетовых огров. Убейте их, чтобы взять трофей в виде головы людоеда. Отнесите камень и голову огра шаману, и он пойдет к оракулу. Следуйте за ним, но осторожно. В восточной части карты живут скелеты-маги, воины и немного зомби. Не волнуйтесь, шамана они не тронут, но ваших героев могут. Советую позвать побольше зверей, а затем натравить их на нежить. Помогите союзникам, и вы победите. Пройдите еще на восток, к голове-оракулу. Шаман покамлает немного и выдаст серию умных истин про двойную победу мага Скракана над Урдом.

Суперсекрет: вроде бы и победа, но осталось еще добыть два секретных артефакта. Вернитесь к горке с двенадцатью переключателями, что в западной части карты. Вам нужно, чтобы были нажаты только четыре из них (нажатым считается тот переключатель, у которого 0 жизней). Давайте обозначим переключатель в северо-восточном углу числом 1 и пронумеруем остальные переключатели, двигаясь по часовой стрелке. Тогда нужно нажать переключатель в юго-восточном углу (4), в юго-западном (7), а ещё нажать переключатели номер 11 и 12. Но тут есть маленькая хитрость: переключатель 4 не откликнется на щелканье по нему мышкой, придется кинуть прямо в него огненный шар. Смысл понятен: огонь уберет жизни переключателя до 0, а значит, он «сработает».

На горке внутри круга переключателей появился мешок. Телепортируйтесь прямо к нему, и эльфийская метеоритная кольчуга с +10 к духу станет вашей.

Второй секрет найти легче: нажмите на переключатель в северо-западном углу и на другой переключатель — в юго-восточном. Теперь ровно в центре карты, в углублении скалы, появится мешочек. Телепортируйтесь к нему, и найдете эльфийский лук из волшебного дерева с магией +100 к атаке и +50 (!) к урону.

Последняя битва

Тактика: маги автоматически стараются «окаменить» противников, пока их атакуют конники или наемники. Герой-воин в это время активно охотится на вражеских колдунов.

Рыцари и друиды выслали свои отряды для штурма башни Рахл-Язес, оплота главы гильдии некромансеров — мага Урда. Миссия финальная, поэтому вполне можно взять в этап всех наемников и закупиться магическими предметами и книгами с заклинаниями. Особо постарайтесь найти в результате многократного посещения лавок вещи, прибавляющие воину значение силы. Хотя и полторы тысячи жизней, что есть у Иглеза, должно хватить для боя с Урдом.

Стало быть, друиды сцепились с рыцарями, а вы срочно уводите ваш отряд в уголок, подальше от заклинания «град». Можете не вмешиваться в ход боя, а ждать, пока одна из сторон не уничтожит своих противников. После чего победитель с удовольствием присоединится к героям.

На моей практике бывали случаи, когда из всей кучи малой выживал лишь один рыцарь, а бывало, что ко мне присоединялись семь друидов — результаты битвы заранее не определены, и может произойти все что угодно. Но, конечно же, можно несколько раз начинать миссию заново, чтобы добиться наибольшего количества выживших союзников. В любом случае маги (как рыцарские, так и друидские) более ценны, чем конники и пехотинцы.

Итак, идите вперед по дорожке, пока на развилке не встретите отряд скелетов с двумя магами. Забив их, не сворачивайте по пути на север, а продолжайте следовать по основной дороге. Снова пара скелетов и маг, и путь свободен. Как увидите небольшую дорогу к склепу на юге, можете его обойти. Помимо мышек там живет действительно крутой скелет, справиться с которым можно лишь при помощи заклинания «окаменение».

Снова летучие мышки, и вскоре появится мост через реку. Охраняется он первоначально скелетами-воинами, но с началом сражения с другой стороны моста подойдут еще два мага и лучники. Можете сыграть на опережение и быстро перевести Иглеза через мост, чему окаменевшие пехотинцы вряд ли помешают.

Идите вдоль горной гряды на восток, к лагерю шести некромансеров. Поддержки из воинов у них нет, поэтому громите их быстрой атакой. От лагеря идите по направлению к северо-восточному углу карты.

И снова мост, и снова много скелетов. Заранее набросьте на самого мощного героя-воина все четыре заклинания защиты от магических сфер и аккуратно подводите его к противнику. Маги должны стоять немного вдалеке, но в то же время достаточно близко, чтобы лечить бойца.

Очистив мост (допустимы потери в воинах среди наемников и союзников), немного подайтесь вперед и поставьте магов на мосту, а воином продвиньтесь вглубь острова. Выманите поближе к мосту скелетов и там уничтожьте их всех. Полностью вылечите воина и добегите до двух катапульт на востоке, чтобы уничтожить их. Постарайтесь перебить лучников — даже не воином, а огненными шарами.

Остался сам Урд с охраной из нескольких скелетов-магов. Воином убейте именно магов и добейте всю охрану Урда. Великий маг должен остаться один, без всякого прикрытия. Отлично!

Поставьте волшебников чуть поодаль от Урда и нападайте на него героем-воином с наилучшим ударом. Урд бьется волнами из посоха, но три лечащих мага будут своевременно и полностью восстанавливать жизненные силы бойца. К «окаменению» Урд полностью безразличен... Побейте босса пару минут (у того несколько тысяч жизней), и победа будет ваша.

Смотрите финальный мультфильм, но знайте, что их в игре два, и какой вам покажут, зависит от того, кто победил в схватке в начале миссии — рыцари или друиды.

ОСОБЫЕ МИССИИ

Эти миссии даются в зависимости от выбранного главного героя.

Заколдованные воины (воин, лучница)

Некромансеры тренируют особый род войск — бойцов с сильным сопротивлением к магии. Конечно же, герои такое безобразие не потерпят и пойдут наводить порядок. Хорошая тактика такова: оба воина будут сражаться на мосту (на нем умещается ровно два человека), а маг за спиной исполнит лечебную функцию.

Сначала отряд пройдет на север, к мосту с охраной из двух воинов. Пройдите через мост на центральный остров: с него можно пойти в три различных области. Сначала ступайте на север, где будете сражаться на острове средних размеров. Вернитесь в центр и идите на восток, чтобы подавить все сопротивление на двух крупных островах. Осталось еще три острова, на которые попадете с центрального острова, перейдя через западный мост. Как только все заколдованные воины будут нейтрализованы, миссия завершится.

Боевые маги (маг, волшебница)

Если уж браться за эту миссию, то только из-за желания развить героя. Противники не оставят после себя ничего, кроме дешевых посохов, а значит, финансовых выгод от задания не ждите. Все боевые маги обладают приличной физической защитой, то есть они хоть и не являются неуязвимыми для холодного оружия, но все равно убить их несколько сложно. Остается другой путь — атакующее волшебство, навыки в котором вы и будете повышать. Плюс обязательно докупите и выучите все заклинания защиты от четырех магический сфер. Хорошая тактика: на воина кладутся заклятья защиты от сфер и он идет прямо на магов. Те начинают его бить, пока ваши колдуны сами испепеляют или отравляют противников.

Уложите трех зомби и пройдите пару экранов на север. Отсюда нужно отправиться в юго-западную часть карты, где все маги любят «каменное проклятье». Следовательно, примените защиту от сферы земли. Как насчитаете с десяток трупов боевых колдунов, переходите в юго-восточную четверть уровня. Местные маги очень любят пускать ядовитый туман, поэтому воспользуйтесь заклинанием защиты от магии воды. Как откроете эту нижнюю часть карты, настанет пора переходить на север. Попадете туда с помощью горного прохода в центре карты. Будьте аккуратны: зомби не опасны, а вот головы божков — очень. Пройдите мимо восточной головы: темнота, по крайней мере, не смертельна. Повторяем процедуры уничтожения магов: те, что в северо-восточной части карты, обожают молнии, а в северо-западной — огненный вал. Следовательно, уничтожайте боевых магов заклинаниями не из их любимых сфер, чтобы не мешала их волшебная сопротивляемость. Миссия завершится с ликвидацией последнего боевого мага, то есть тогда, когда количество посохов в сумке героев перевалит за добрых четыре десятка.

МИССИИ ПО ПОИСКУ ИСТОЧНИКА МАГИИ

Минге-шаман (воин)

Ваш главный герой-боец вместе с соратниками должен найти орочьего шамана, с которым надо серьезно поговорить. В этой миссии три похожих друг на друга шамана, но нужный живет в северо-восточной части карты, у входа в пещеру. Перебейте всех его сородичей, и тот взмолится о пощаде. Знает зверюга, что воин — существо доброе и взамен за кое-какие сведения может даже отказаться от одного

мешочка. Оказывается, вам сумеет помочь орочий оракул... Можете восполнить упущенную выгоду, завалив четырех огров в юго-восточном углу и перебив население двух орочьих деревень на юге от Минге-шамана.

Текел знает!

О том, что нужно знать об Источнике магии, вам поведает оракул Текел. Находится он в пустыне, где вы его и будете искать. Итак, идите, по пути ликвидируя трех орков и всякую мелочь. Сороконожки особого вреда не причинят, но будут встречаться довольно часто, когда вы направитесь в юго-западный угол.

Оттуда идите на север. Вас ждет десяток орков во главе с грозным синим огром. Ваши два воина вполне могут справиться со всеми противниками, если их будет лечить Дайна. Сейчас ступайте в северо-западный угол к двум драконом у каменной головы. Это и есть оракул — вы победили!

Старый воин (лучница)

Лучница решит поискать старого воина. Идите по дороге с востока на запад, по ходу найдете людскую деревню. Встречает вас сын воина. По его словам, подлый староста повелевает девушкой с помощью некромансерского амулета. Надо помочь пареньку. Подойдите к старосте Иглезом, и станете свидетелями важного разговора.

Староста все-таки поймет, что он управлял девушкой, а в то же время его действиями управляли темные маги (они живут на юго-западе от центра карты). Естественно, староста согласится выполнить требования Иглеза. Снова подойдите к сыну воина, и он посоветует отправиться на поиски сказочника.

Сказочник

Как заявит староста деревни, ваш отряд должен перебить всех волков, нападающих на мирных овечек. Приступайте к работе: в северо-восточном углу убейте пару хищников, а затем атакуйте волков, которые живут в юго-западной части карты.

Волков там будет штучек пятнадцать. Они любят кучковаться, поэтому активнее применяйте заклинания с большим радиусом действия, а воины пусть их добивают. Уверены, что уничтожили всех волков? Возвращайтесь в деревню, и получите очень интересную информацию.

Дух мага (маг)

Маг решает найти дух великого некромансера и получить от него информацию по Источнику магии. Начинаете вы в северо-восточном углу карты. Идите по дороге точно на юг, пока не увидите кладбище. Поговорите с местным некромансером, а затем с его «добрым» коллегой в восточной части кладбища. Шагайте в юго-западный угол, отбейтесь от отряда скелетов и одного ма́га, и попадете на кладбище номер два.

Оттуда направляйтесь на северо-восток. Перебейте скелетов с двумя личами во главе и медленно шагайте пол-экрана на север. Включите героям невидимость (заклятье есть у некромансера) и пройдите мимо охранников-зомби в широком горном проходе.

Поднять духа не удастся, поэтому придется вернуться на кладбище номер два за другом «доброго» некромансера. С ним вернитесь к могиле мага, тут же включите невидимость и отбегите на восток.

Появится отряд скелетов и некромансеров, которые не должны вас увидеть. Все! Подходите к могиле мага, и миссия завершится.

Библиотека

Карта маленькая и достаточно легкая. Ступайте в юго-западную часть этапа, там найдите библиотекаря. Он поручит отыскать свиток для его коллекции в обмен на ценную информацию. Что же, идите в северо-восточный угол, где увидите охраняемый скелетами склеп.

После его автоматического посещения вернитесь к библиотекарю. Так у вас появится информация для непосредственной отправки к Источнику магии.

Опасный лес (волшебница)

Волшебница знает, что в одном из лесов можно найти помощь. Лес очень опасен в основном из-за огромного количества гуляющих по нему ящеров. Поэтому всегда идите в боевой готовности и сомкнутым строем. Ступайте на северо-восток, перейдите через мост, и попадете на остров друидов. Если пройти отсюда через лес на востоке, то у края карты найдете еще один остров с друидом. Вам дадут задание — перебить охотников-разбойников, мешающих лесному народу. Их лагерь находится в юго-восточном углу и состоит из примерно равного количества магов, лучников и воинов.

Попробуйте кинуть на врагов ядовитый туман или попробовать на них всю мощь волшебного града. После этого нападайте на ослабевший отряд и в первую очередь убивайте выживших волшебников. Вы победили, но друиды дают еще одно задание. От деятельности разбойников озверели людоеды, которые раньше собирали необходимые друидам травы. Нужно их перебить, а находятся они в северо-западной части карты, но на восточном берегу реки. Вот теперь вы действительно победили и узнали о неком болотном маге.

Болотный маг

Волшебнице стало известно, что ей может помочь болотный маг, который кое-что знает об Источнике магии. Найдете вы его быстро, как только доберетесь в лагерь приключенцев в юго-западном углу. Некромансер заявит, что он именно тот, кто вам нужен, и попросит перебить друидских зверей в северо-западном углу.

Если перебьете их, то колун будет явно доволен вашей глупостью, из-за которой вы приняли его за болотного мага. Поэтому не убивайте зверей, а идите через болота в северо-восточный угол, где живет друид. Он попросит перебить приключенцев и даст в помощь зверей (если уже их убили, то придется действовать без союзников). Вернитесь с победой к друиду, и вам откроют секрет Источника.

Источник магии (для всех героев)

У всех героев будет одна и та же карта с этой миссией, но проходить ее вы будете по-разному. Однако всем героям пригодится заклинание «град» в борьбе против серых драконов.

Итак, возьмите у некромансера его книгу с «невидимостью» (у мага), «огненной стеной» (у воина и волшебницы), «каменной стеной» (у лучницы) и выучите ее Дайной. Перебейте летучих мышек на острове и включите два переключателя. Зайдите в телепортер всеми героями, и попадете на остров. Видите четырех зверюшек? Они олицетворяют четыре магические стихии: дракон на западе — воздух, черепаха на юге — воду, гарпия на север — огонь, а тролль на востоке — землю. Маг идет на запад, волшебница — на юг, лучница — на восток, а воин — на север.

Тут появляется особая загадка, ее надо решить с помощью конкретного заклинания, которое вам было дано в начале миссии. У вас уже есть подсказка из предыду-

щей миссии, поэтому читайте решение загадки, только если уже попробовали, но никак не можете ее решить.

Ответы: маг делает невидимыми дракона и гарпию, волшебница разгоняет туман с помощью огненной стены, лучница ставит каменную стену, чтобы на земле получилась буква Н, а воин ставит огненные стены на выделенную черным цветом землю. После решения загадки откроется телепортер и отвезет вас к Источнику магии. Тот даст один супермощный предмет, причем каждый главный герой получит свой именной подарок. Воину дадут артефакт, прибавляющий силу, лучнице — ловкость, волшебнице — дух, а магу — разум. Артефакт ускорит восстановление маны или жизней. Войдите обратно в телепортер и подойдите к краю экрана. Победа!

ШИЗАРИУМ

Разработчик: **ASC Games**
Издатель исходной версии: **DreamForge Entertainment**
Издатель русскоязычной версии: **«Новый Диск»**
Выход: **май 1998 г.**
Жанр: **квест с элементами RPG**
Требования: **P-90, 16 Мб**

Оригинальная трактовка классического жанра с массой элементов аркады и экшена. Находка для истинных любителей «психологического ужастика»

Отменно выполненная русскоязычная локализация не менее отменной оригинальной версии игры. Многие по праву считают Sanitarium истинным шедевром гибридизации, более чем удачно соединяющим в себе и шикарный квест, и затягивающую, активную ролевую игру. Невероятно детализированная графика придает особую живость и колорит огромному количеству персонажей (более ста). Уместно расположенные и действительно толковые анимационные ролики лишний раз подчеркивают гнетущую атмосферу обстановки, в которой протекает игра. Музыка и голоса профессиональных актеров выше всяческих похвал. Игра не зря занимает три диска, что, видимо, скоро станет нормой, если не минимумом.

У игры весьма логичный и к тому же увлекательный сюжет. Некий добропорядочный американский обыватель неожиданно для него самого оказывается в психушке — грязном, мрачном и, судя по всему, небезопасном месте. Пытливый ум и деятельная натура нашего героя побуждают его к действию, даже несмотря на полную потерю памяти. Во что бы то ни стало он намерен разобраться, куда он попал и что нужно от него тем неведомым пока людям, которые устроили это ад на Земле...

КАМЕРЫ БАШНИ

Выходите из камеры, идите налево (здесь и далее «налево» или «направо» означает в левый или правый край экрана монитора) и, нажав выключатель, отключите сигнализацию. В камере правее вашей возьмите полотенце. Поднимитесь по лестнице, обойдите все доступные места и поговорите со всеми, с кем удастся. В центре помещения расположена башня контрольного пункта, от которой вверх тянется кабель. Подойдите к верхнему его концу и примените на нем полотенце — вы соскользнете ко входу в пункт. Входите внутрь и попытайтесь открыть выдвижные ящики и сейф в стене. Осмотрите мониторы, подключите три цветных провода к разъемам соответствующего цвета, нажмите кнопку со стрелкой («play»). Вскоре произойдет короткое замыкание, от которого распахнется дверца сейфа. Возьмите из сейфа ключ, а затем ознакомьтесь с содержанием записей, лежащих в выдвижных ящиках. На выходе нажмите красную кнопку, которая включит выдвижной мост. Пройдите к светящейся статуе, найдите на постаменте спереди замочную скважину, вставьте в нее найденный ключ. Итак, вы благополучно покинули мрачные казематы психушки и оказались на свободе.

ПОКИНУТЫЕ ДЕТИ

Оказавшись в странном городишке, вы не встретили в нем ни одного взрослого — одни лишь ребятишки-уродцы, постоянно упоминающие какую-то загадочную Мамочку. Поговорите с мальчиками, играющими рядом со статуей в крестики-но-

лики, а затем с девочкой с прыгалками в руках. Загляните в церковь, прочитайте надпись у входа и кое-какие записи внутри. Выйдя наружу, предложите одному из мальчиков сыграть с вами в крестики-нолики. Постарайтесь обыграть его. Пройдите в городскую ратушу (она правее церкви), также прочитайте записи внутри. По мосту перейдите на другой берег водоема и прочитайте газетную вырезку и дневник. Пообщайтесь с юным рыбаком на пляже, а затем с мальчиком, играющим в красный мяч у дверей магазина.

На кладбище зайдите в сарай и возьмите ломик. Снаружи ознакомьтесь с надписями на надгробиях и разговорите по очереди всех играющих там детей. Вас особо интересует мальчик по имени Деннис — предложите ему игру в прятки. Разыщите пятерку спрятавшихся (в церкви, на дереве за церковью, под кроватью в лачуге за мостиком, в бочке напротив школы и в самой школе — туда вы сможете проникнуть, лишь предварительно взломав дверь ломиком). Вновь поговорите с Деннисом, а затем с девочкой, сидящей на траве рядом со статуей. Возьмите у нее лопату, пройдите на кладбище и раскопайте могилу рядом с надгробием Дрисколл. Победив таким образом в игре с детьми, возьмите у Денниса ключ от магазина, откройте им дверь и внутри возьмите пустую канистру из-под бензина. Прочитайте записи.

На выходе из магазина обратите внимание на три игрушки, стоящие на траве. Возьмите среднюю (поросенок), бросьте ее в воду у сломанного моста — она послужит вам недостающей опорой, чтобы перебраться на другой берег. После разговора с очередной девочкой (Марией) подойдите к воротам, на замке наберите комбинацию 451 (которую вы запомнили по надписи у церковных дверей: псалом 4, стих 51) и проходите на тыквенную плантацию. Рядом с обломками трактора подберите косу и идите дальше по извилистой дорожке между тыквенными посадками, отбиваясь косой от хищных птиц. В итоге вы окажетесь перед ожившим и смертельно опасным чучелом, убить которого можно — опять же косой — лишь после того, как вы расправитесь с семью окружающими его «смеющимися» тыквами.

Покончив с супостатом, пройдите к грузовику, откиньте капот и возьмите трос. Войдя в сарай, выдержите содержательный разговор с Мамочкой, а перед уходом оттуда подберите с земли гаечный ключ. По пути назад в городок снова поговорите с Марией.

Примените гаечный ключ на шланге у круглого бассейна. Подберите с земли рядом со входом в церковь камень и, найдя удобное место, швырните его в церковный колокол. Пройдите на пляж и возьмите удочку неудачливого рыболова. Через шланг откачайте в канистру бензин из свалившейся с обрыва синей машины (она вам ничего не напоминает?).

С моста выловите удочкой из воды металлический крест, с которым возвращайтесь на тыквенную плантацию, а оттуда идите к сараю с Мамочкой. Положите крест на светящийся синий камень. У стены сарая стоит генератор: наполните его бензином из канистры, заведите, а затем подсоедините один конец имеющегося у вас троса к генератору, а другой — к кресту. Ну вот, одной «Мамочкой» на свете меньше стало! По пути в городок поговорите с девочкой — на душе у вас явно полегчает от ее слов.

ВНУТРЕННИЙ ДВОР И ЦЕРКОВЬ

Спасение детей от злобной Мамочки обернулось для вас возвращением в психушку, хотя и с «новым» именем — Макс. Пообщайтесь с кем удастся, но не забудьте милую девушку, стоящую рядом с фонтаном. Зайдите в церковь, поговорите с полоумным священником и его помощником. Приняв близко к сердцу их горе

(похищение злоумышленниками «символа веры»), идите в дом справа — там обитает доктор Морган. Прервите его эксперименты с пластинками и, взяв со стола рядом с проигрывателем ту, которая вам больше по вкусу (пусть это будет Belladonna in a Flat, что красного цвета), включите ее. Новая музыка жутко возбудит странного дедка, который сидел под фонтаном. Когда он пустится в пляс, вы увидите, что все это время он сидел на массивном золотом кресте с драгоценными камнями. Крест, ясное дело, ваш, но ненадолго. Отнесите его в церковь и отдайте священнику, получив взамен что-то вроде метлы. Идите к распределительному щиту рядом с кабинетом Моргана, ударьте по нему метлой — перед вами распахнется дверь с головоломкой. Цель ваших манипуляций с вентилями на трубах — пустить воду в фонтан. Чтобы это сделать, пронумеруйте все вентили, двигаясь сверху вниз и слева направо. после чего приступайте к их вращению с таким расчетом, чтобы:

вентиль 1 походил на цифру 7,
2 — на букву L,
3 — на букву L,
4 — на 7, развернутую вправо,
5 — на L,
6 — на T вверх ногами,
7 — на 7, развернутую вправо,
8 — на I-,
9 — на T вверх ногами,
10 — на T вверх ногами,
11 — на букву L,
12 — на -I,
13 — на -I,
14 — на T вверх ногами,
15 — на L, развернутую влево,
16 — на -I,
17 — на L, развернутую влево,
18 — на — (тире),
19 — на L, развернутую влево,
20 — на L, развернутую влево,
21 — на L, развернутую влево.

Сделав это и дернув за рычаг справа, вы вернете жизнь фонтану. На радостях еще раз поговорите с девушкой, после чего посмотрите на свое отражение в воде (интересно, что же она вам такое сказала?).

БЕЗУМНЫЙ ЦИРК

Неведомая сила превратила вас в маленькую девочку по имени Сара и перенесла на полузатопленный остров. Идите к лежащему на земле директору цирка Антонио Бальдини. Поговорив с ним, вы станете счастливым обладателем билета на аттракцион «Отожми осьминога». Можно зайти туда и сразу, но для начала лучше пойти влево — там в фургончике сидит скучающий татуировщик Уилбур Смит, который с готовностью поделится с вами бутылочкой с некоей жидкостью для протираний (не исключено, что прежде вам придется зайти в шатер и поговорить с чародейкой «огненного дыхания»). А вот теперь идите к осьминогу и выигрывайте свои первые три билета. Войдя в игровой азарт, сыграйте в кегли — от вашего броска кегли попадают, и вы подберете одну из них — ту, что упала. Продолжайте игры, задавшись целью набрать минимум ***десять*** билетов.

Идите направо и поговорите с Шоном. Рядом с костром возьмите канистру с маслом и поговорите с Колином и Мартой О'Лири. Наконец двигайтесь к большому шатру, где попытайтесь разговорить всех, кого только сможете. Дженнифер Ланг (она же Преисподняя) обучит вас «огненному дыханию», правда, лишь в обмен на бутылочку со спиртовой протиркой. Кеглю отдайте жонглеру Лефти, а взамен ненароком прихватите с собой красный мячик. Силач Мино Джино сходит с ума от любви к «огнедышащей леди» (об этом вы узнаете от мальчика по имени Шон), но в смятении не знает, как доказать свою любовь. Посоветуйте ему вытатуировать на себе ЕЕ имя.

Пройдите в фургончик татуировщика и, когда Уилбур отвернется, возьмите с его стола иглу. Следуйте на пляж, отдайте требуемое количество билетов и поговорите с близнецами-уродцами. Чтобы освободить из клетки человека-зверя, примените иглу на замке. Идите влево и примените масло на рычаге карусели, поверните рычаг и катайтесь на здоровье. Покатавшись, идите к клоуну Спанки и положите ему на голову красный мячик.

Слегка прибавив в росте, поговорите с Оливером Твидом, отдайте ему оставшиеся билеты, заходите в Дом Ужасов и возьмите там кусок зеркала. Поболтав с Лепреконом, поднимайтесь по лестнице в шатер к гадалке леди Иванне, которая с готовностью предскажет вам ваше будущее. Заодно она телепортирует вас в главный шатер. После очередной серии разговоров возвращайтесь туда, где сидели Шон и семья О'Лири. Милая пещерка разверзлась перед вами... А что делать — надо прыгать вниз.

ПЕЩЕРА

Расположите осколок зеркала так, чтобы поймать им луч света, льющегося через дыру в потолке. Теперь подожгите палочку, полученную в подарок от «огнедышащей» Инферно, и медленно входите в воду. Постарайтесь не совершать поспешных движений. Отгоняйте импровизированным факелом щупальца мерзкой твари и осторожно придвигайтесь вперед. Самому монстру надо трижды дохнуть пламенем в огромный глаз на животе, и тогда он умрет, открыв Саре путь на берег, а оттуда в дом, где она и маленький Макс когда-то жили и помнили свои имена.

ОСОБНЯК

Осмотритесь и, не теряя присутствия духа, следуйте за призраками. Пройдите на кухню, а оттуда — на второй этаж. Отыщите спальню и возьмите в ней медный ключ. Снова спуститесь и ключом откройте старинные часы. Переведите стрелки часов на 6 вечера — обеденное время для призраков.

В отцовском кабинете возьмите другой ключ — серебряный — и видеокассету. Вновь поднявшись в гостиную, просмотрите кассету с помощью видеомагнитофона. Откройте серебряным ключом дверь на лестницу слева от себя, поднимитесь этажом выше. Из-под большого плюшевого медведя возьмите третий ключ — золотой.

С помощью батута у стены слева преодолейте завал, откройте ключом сундук и возьмите куклу-клоуна. Выйдя из комнаты, идите за Максом, отдайте куклу больной девочке. Вы снова стали прежним Максом.

ЛАБОРАТОРИЯ

Покинув комнату с девочкой, поднимитесь по лестнице, зайдите в кабинет доктора Моргана справа. Просмотрите бумаги и обратите внимание на картину. Сдвинув ее, вы найдете водопроводный вентиль. Выйдя из кабинета, идите налево и вверх по лестнице. Приспособьте вентиль к трубе и поверните его. Теперь вам предстоит решить еще одну головоломку — высвободить металлический шар из зажимов. Перед вами механизм, отдаленно напоминающий часы, у которых не 12, а 8 позиций, зато четыре стрелки вместо двух, причем у трех на конце имеются контакты. Вращайте колесо, пока стрелка *без* контакта не встанет вертикально (на 12 часов), после чего опустите рубильник справа.

Далее последовательно смещайте стрелку на одну позицию вправо, не забывая каждый раз дергать за ручку рубильника. Наконец механизм сработает, зажимы раскроются и свалившийся шар откроет вход в лабораторию.

Зайдите в лабораторию и, подойдя к столу, внимательно изучите все, что на нем лежит. Теперь для отгадывания звукового пароля к двери в соседнюю комнату изучите текст на трех зеленых досках. Из заглавных букв текста составьте следующие слова: К СПАСЕНИЮ (на левой доске), ЮНОСТЬ (на средней), И ЕСТЬ КЛЮЧ (на правой). Немного переставив эти слова (ЮНОСТЬ И ЕСТЬ КЛЮЧ К СПАСЕНИЮ), произнесите их перед замком двери справа и заходите в нее. Ох, лучше бы вы этого не делали...

УЛЕЙ

Итак, вы уже не Макс и не Сара, а циклоп по имени Гримвольд, оказавшийся внутри какого-то жуткого, но явно живого организма. Убив первое попавшееся насекомое, снимите с него нечто вроде пряжки-бляхи — это некое подобие пропуска в нынешнем кошмарном мире, и без него вам никуда нет ходу. Наденьте бляху и попробуйте пройти в пещеру справа от вас (оказывается, это королевские палаты), после чего идите вниз и влево к круглому строению. Подействуйте на светящийся выключатель у входа, поговорите с циклопом Грейвеном и узнайте пароль для входа в его лачугу (последнюю справа).

Войдите в эту лачугу, возьмите со стола кувалду, инструмент и сразу направляйтесь в бойлерную справа наверху (пещера с печью). Ударьте молотком по заплате на трубе, черви откроют вам доступ к мехам; пройдите к ним и поддайте жару, чтобы проучить мерзких тварей. С пола подберите конечность одной из них и идите к контрольной панели с искусственной стрекозой. Очередная головоломка. Как часто и бывает, вся загвоздка здесь — смекнуть, ЧТО от вас требуется. А вот что. Щелкните мышью на любой из двух дисков, расположенных по диагонали от левого нижнего угла экрана. Загорится один из цветных кружков. Теперь в любом порядке нажимайте на три (можно на две, одну) кнопки, расположенные вдоль тела стрекозы, и от ваших манипуляций стрекоза расправит три (две, одну) пары крыльев, на которых проступит некий рисунок. Сравните этот рисунок с карточками в левой части экрана — нет ли там такого же? Если есть, щелкните на этой карточке мышью и нажимайте одну из кнопок, расположенных правее от дисков: на верхнюю, если рисунок расположен на верхних крыльях, и на нижнюю, если он на нижних крыльях. Итогом ваших действий станет окрашивание избранного рисунка на карточке. Всего карточек шесть, рисунков на них — двенадцать, соответственно, и вам надо будет проделать всю описанную процедуру не менее двенадцати раз, в результате чего все карточки «позеленеют» и вы погасите печь.

Теперь можно снова пойти в лачугу Грейвена и поговорить с ним, в том числе на тему повышения уровня безопасности и получения необходимого допуска в королевские покои. Этой процедурой занимается робот-паук, сидящий в диспетчерской, что слева от лачуги. Поначалу он заважничает и потребует рекомендаций Грейвена. Сходите к нему и получите эти рекомендации. Но паук-бюрократ теперь требует подтверждения возраста Грейвена... Воздействуйте подобранной в бойлерной конечностью на сканер (вверху слева), и дело в шляпе. Под конец прихватите у дальней правой стены чью-то клешню и отправляйтесь в королевские покои.

Вид у этих покоев, конечно, еще тот... Отрежьте клешней вторую бутылку справа и отнесите ее Грейвену, после чего тот сам отведет вас в жилище некоего злодея Громмы и даже подскажет пароль для входа в него. Злой, но простоватый Громма хранит под подушкой ключ от сейфа. Откройте ключом дверцу над кроватью, возьмите звуковой генератор, вернитесь в королевские покои и примените генератор на трубе, из которой течет желтоватая жижа.

Вы куда-то телепортировались. В новом помещении поболтайте с человеком-личинкой и пройдитесь мышью по всем клеткам, постаравшись запомнить мелодии, которые напевают их обитатели. Это пригодится, чтобы открыть дверь слева. Включите панель, управляющую дверью (она справа от вас). Повторяя мелодии, нажимайте на коконы с личинками в следующем порядке: левый, правый, опять правый, левый нижний, верхний, правый нижний. Входите в открывшуюся дверь и идите направо.

Примените инструменты Грейвена на механизмах, что на первом плане. Возьмите отвалившуюся деталь, идите вниз и при помощи звукового генератора выходите из улья.

Деталь надо отдать Грейвену. Опять незадача: мост под ногами расползается на части, так что приходится просто перебросить деталь Грейвену. Возвращайтесь в королевский улей и идите туда, где недавно вывинтили деталь, но теперь пройдите налево и поднимитесь по веревке. Включите устройство, к которому подведено множество проводов. В результате откроется портал, в который вам надо будет прыгнуть (а надо ли?..).

МОРГ И КЛАДБИЩЕ

Первым делом вам стоит побыстрее покинуть морг, а для этого разберитесь с засовами. Верхнее правое колесо вращает шестерню, которую видно в прорези. Поверните это колесо трижды, пока шестерня не поднимется наверх. Сдвиньте ручку под колесом в любую сторону, и какой-то из запоров слева начнет открываться. Сделайте все то же самое для остальных запоров, и вы на свободе!

Идите направо в кабинет Моргана и возьмите все, что берется: спички, урну и бюст самого Моргана. С яростью кидайте, да не раз, бюст в стену справа, пока не пробьете ее. Идите в пролом, поверните вентиль на трубе и прихватите с собой изогнутую трубку размером поменьше.

Следуйте в здание крематория напротив морга. Из ящика с инструментами возьмите гаечный ключ. Включите печь (панель — справа), откройте печную дверь, положите тело номер 7 в печь и сожгите его. По завершении процедуры возьмите стеклянный глаз и соберите пепел в урну.

Вернитесь в коридор, примените гаечный ключ на трубах, в месте разъема подсоедините изогнутую трубку — тем самым вы включите отопление и прогреете морг. Входите в него.

Вас ждет приятный диалог с дедусей из ящика № 5. Откройте второй ящик слева внизу, посветите спичкой и примените глаз. Обратите внимание на надпись, где сказано про дерево. Выйдя из морга, подойдите к руинам надгробия. Посыпав это место пеплом, вы прочитаете имя похороненного — Пол Старк.

Справа у воды растет странное «говорящее» дерево — поговорите с ним. В какой-то момент дерево отступит, и вы сможете взять маленькую зеленую призму. Примените ее на свет, проникающий сквозь ветви, итогом ваших усилий станет то, что двери склепа (ацтекского храма) распахнутся. Выдержите диалог с доктором, а после его бегства решите очередную головоломку с календарем. Бумажки на столе доктора были кодом к ней.

Но могут помочь и картинки на стене. Ваша задача — в правильном порядке разместить символы на календаре. Начинать лучше слева направо, пользуясь кнопками для прокручивания изображений. На всякий случай подскажем правильный порядок: гора — солнце над горизонтом — просто солнце — глаз — пирамида.

ЗАБРОШЕННАЯ ДЕРЕВНЯ

Поговорив со старухой, выбирайтесь на поверхность. Идите по мосткам вниз, затем налево. Побеседуйте с душами шести погибших воинов, запомнив их имена, ранги и просьбы, если таковые имеются (тот, что парит над водой, недоступен). По лестнице поднимайтесь к жертвенному алтарю, но остановитесь на полпути. Столкните в лаву большую статую (ту, что справа от вас), в результате чего появится мостик к Храму Воды. Пока оставьте его и поговорите с Кецалькоатлем. Спуститесь вниз и идите в деревню. Поговорите со всеми ее обитателями, запомните их нужды и проблемы, а затем возьмите медную чашу. Толкните тотем, который превратится в импровизированный мост. Перейдите по нему к Храму Ветра. Отвалите два валуна и освободите дочку каменщика. Отдав дочь отцу, вернитесь в Храм, ударьте в гонги в таком порядке: большой средний, большой левый, верхний правый, нижний правый, верхний левый, нижний левый. Это разобьет хрустальный покров идола Ветра, которого надо забрать с собой.

Вернитесь к Храму Воды и нажмите на вертикальные панели в последовательности: глаз богов, копье, вода, рыбы, корзины, рыбак. Войдите в Храм, возьмите идола и красную рыбу. Пройдите к Храму Ягуара, поднимитесь по лестнице и выслушайте условия входа в этот Храм. Поговорите со старцем, медитирующим у подножия Храма. Пойдите к бывшему каменщику, а ныне Вождю племени, и спросите его об обряде посвящения в воины. Он попросит выстроить в иерархическом порядке имена воинов-духов. Порядок таков (по возрастающей): Ксилонен, Ометок, Тепикток, Центеотль, Уцилоп, Микскоатль. Вождь совершит над вами обряд посвящения.

Посвященный, бегите через лаву к загадочному дереву и срывайте с него Кокон Могущества. Отдайте Кокон старцу у Храма Ягуара и скорбно понаблюдайте за тем, как Кецалькоатль расправится с ним. Наберите в чашу его крови, а в хижине, рядом с которой он сидел при жизни, возьмите его хрустальное сердце. И то, и другое отнесите на вершину Храма Ягуара и поместите в соответствующие сосуды. При входе в Храм решите несложную головоломку: поверните второе слева колесо один раз, следующее за ним — два раза, следующее — три и т. д. Возьмите идола Ягуара.

Идите в деревню к большой статуе супостата и расставьте вокруг нее идолов в таком порядке: справа — идол Ветра; внизу — идол Ягуара; слева — идол Воды. Прыгайте в проем.

ЛАБИРИНТ

В сложившейся обстановке ориентироваться, видимо, лучше всего по частям света: юг — это Ю, северо-восток — СВ и т. д. Итак, для начала идите на ЮЗ (юго-запад), спуститесь по двум лесенкам, затем поднимитесь по лестнице на СЗ. Немного поблуждав (вариантов для перемещения у вас не так-то уж и много), вы вскоре окажетесь у пульта отключения замка. Нажмите на два внешних камня, оставляя средний нетронутым, после чего нажмите на синий выключатель справа — произойдут некие изменения на маршруте вашего следования. Идите на СВ (слева от пульта) до первой же лестницы наверх. Поднимитесь, минуйте три ловушки и тут же поверните направо — на первую лестницу, ведущую вниз на ЮЗ. Идите все время на ЮЗ, пока не появится лестница. Поднимитесь по ней и потяните статую за руку. Слева от вас освободится проход. Идите на СВ, пока не дойдете до лестницы, ведущей вниз на ЮВ. Спуститесь и следуйте по дорожке до рычага. Поверните его, поднимитесь по лестнице и здесь же спуститесь по соседней лестнице. Поверните рукоятку, чтобы закрыть за собой ворота, и идите дальше по дорожке. Войдите в пещеру в форме гротескной пасти и возьмите маску Кецалькоатля.

ИСПЫТАНИЕ

На этом этапе игры вам понадобятся все ваши прежние ипостаси: ацтек, циклоп и Сара, меняются они одним нажатием мыши. Принцип замены одного облика на другой — функциональная целесообразность: что кому по силам и чьи способности более применимы в конкретной обстановке.

Сначала как ацтек минуйте шипы и пройдите к тыквенному забору. «Играют» только два средних вертикальных ряда тыкв. Нажмите на них в такой последовательности: средняя правая, нижняя левая, верхняя правая, верхняя левая, средняя левая, нижняя правая. Заберите череп и уходите с плантации. Слева осмотрите надгробия и, как только появится призрак, примените на нем череп. Сила циклопа будет весьма кстати, чтобы открыть гроб и взять голову статуи ангела.

Через мост идите уже ацтеком, но в силомер сыграйте опять же циклопом (иначе у вас силенок не хватит). Снова ацтеком подойдите к голове клоуна и ударьте его по разноцветным зубам в такой последовательности: красный, желтый, зеленый, синий. В отверстие на месте отвалившегося носа забирайтесь уже в облике Сары. На другом конце прохода подберите крыло ангела и возвращайтесь обратно. Через деревянный мост подойдите к каменному замку. Поднявшись по лестнице, переберитесь через паутину и превратитесь в ацтека. На плиты ступайте последовательно справа налево (иногда комбинация меняется, но в целом ее найти несложно). Сделав это, циклопом сдвиньте вправо каменную голову и оттяните книзу тела всех казненных — так вы получите доступ к еще одному крылу ангела. По лестнице пройдите к улью и запустите механизм. В сотах найдите челюсть насекомого. Откройте решетку в полу и в виде Сары спуститесь в отверстие. На другом конце станьте ацтеком и перережьте веревку челюстью насекомого. Вернитесь в улей и подберите торс ангела. Вернувшись в замок, соберите на постаменте все детали статуи ангела. Поднимитесь по лестнице и войдите в открывшиеся узорчатые двери. А теперь готовьтесь — вас ждет последняя игра Моргана.

ПОСЛЕДНЯЯ ИГРА

От вас требуется вроде бы немного: поочередно взять три хрустальных шара с левой стороны комнаты и перенести их на противоположную, тем самым уничтожив шары, а заодно полностью разоблачив Моргана и его человеконенавистнические эксперименты. Только здесь есть два «но»: ваша собственная тень, полностью дублирующая все ваши действия, и смертельно опасная черная жижа, то и дело заливающая пол. Пошаговое прохождение здесь дать невозможно. Главное для вас — правильно проложить свой маршрут. Движение лучше начинать в те моменты, когда жижа заливает наиболее удаленные от Макса участки пола. И даже в самой отчаянной ситуации не отпускайте правую кнопку мыши — судьба милосердна, авось прорветесь. С первого (да и второго, пожалуй) раза у вас, наверное, ничего не получится, но пространство относительно невелико, так что скорее рано, чем поздно вы все же достигнете цели.

С чем мы вам и поздравляем!
От всей души!

2—3248

BALDUR'S GATE MISSION PACK: TALES OF THE SWORD COAST

Разработчик: **Bioware**
Издатель в России: **Interplay**
Выход: **апрель 1999 г.**
Жанр: **RPG**
Требования: **P-133, 32 Мб**

Новые уровни для героев, невиданные ранее монстры и мощные волшебные артефакты

После установки дополнения я ожидал увидеть пару областей на свежем воздухе и небольшую пещерку. Ведь сам Baldur's Gate размещается на пяти дисках, а на одном дополнительном вроде не разместишь так уж много областей, чтобы провести на них обещанные 20 — 40 часов. Однако дополнение вышло достаточно большим, монстров в нем много, а артефактов еще больше... Одних только заклинаний преимущественно пятого уровня — штук двадцать, что не может не радовать любого фаната жанра.

С другой стороны, большинство заклинаний принадлежат сфере Enchantment Charm, поэтому некоторые маги-специалисты, которым эта сфера заказана (типа Invoker Dynaheir), могут сильно расстроиться. Поэтому всегда имейте двух магов-специалистов, как я уже не раз вам советовал.

Появившиеся в дополнении новые монстры стали серьезными оппонентами даже для самой «накачанной» партии: те же оборотни с иммунитетом к оружию, не являющемуся магическим, с сопротивлением к колдовству и отличной боевой подготовкой.

Боссы еще неприятнее (вожак оборотней, суккуб, рыцарь Смерти и демон), и каждый из них уничтожается только благодаря активным усилиям всей партии. Да и обычные маги научились такому мощному колдовству, что ваши колдуны по сравнению с ними — жалкие подмастерья.

С установкой дополнения будут немного изменены правила и интерфейс. Теперь все неопознанные магические вещи будут подсвечиваться синеватым ореолом, однотипные вещи в сумках будут автоматически складироваться в один слот (хинт: для вещей в слотах для быстрого использования это правило не работает). Дополнительно у большинства классов уменьшено количество «быстрых» слотов для оружия.

Что касается механики игры, то скорость болтов/стрел, камней и дартов увеличена вдвое, чтобы бой проходил достовернее. Появилась возможность убежать из-под огненного шара, если успеете отскочить, пока до вас не дойдет взрывная волна. Удар в спину, то есть backstab, наносится именно в спину, иначе не сработает. Плюс тот же backstab научились делать вражеские воры, что иногда неприятно, так как мага один такой удар может сразу убить. Запоминайте Invisibility Purge, оно помогает. Также немного изменены заклятья Web и Grease, чтобы лучше отразить область действия заклинания, поскольку теперь нет странных «волн» из паутины.

ХИТРОСТИ И ТОНКОСТИ

В прохождении оригинального Baldur's Gate мы пропустили такой важный вопрос, как различные секреты, заложенные в игру хитрыми разработчиками. Пропустили просто потому, что именно тогда этот список не мог быть достаточно полным, чтобы мы могли его поместить в журнале.

«Спрятанные» подарки

Итак, на ряде карт существуют «спрятанные» разработчиками подарки, и найти их «совершенно случайно» практически невозможно. Необходимо знать точные координаты, навести туда курсор и — о чудо! — получить клад. Координаты (область, координата по X и по Y) показываются в строке сообщений при нажатии клавиши **L** при наведенном на землю курсоре. Побегайте немного, и обязательно найдете.

Ring of Wizardry (удвоение запоминаемых заклинаний первого уровня): Friendly Arm Inn. В центре южного края карты, на камне под сосной. X = 2552, Y = 3760.

Ankheg Armor (AC1) и жемчужина: Nashkel. В юго-западном углу, на грядках. X = 187, Y = 2744.

Ring of Protection +1: область к югу от Friendly Arm Inn. Северо-западная часть карты, на севере от перекрестка. В сером камне. X = 1004, Y = 1114.

Wand of Frost: область Nashkel Mines. В северо-западном углу, в странном дереве. X = 165, Y = 177.

Ring of Fire Resistance (+40 % к защите от огня) + Iol gem и Star sapphire: местность на востоке от Nashkel Mines. На скале чуть юго-западнее центра карты. X = 1955, Y = 2372.

Свиток с Cloudkill и свиток с Chromatic Orb: местность на западе от Nashkel Mines. Центр северного края карты. X = 1793, Y = 414.

Хитрости и читы

Хитрость, заключающаяся в том, что невидимый маг мог пользоваться посохом без разрушения невидимости, с установкой дополнения перестанет работать. Однако некоторые тонкости еще остались (плюс можно схитрить ДО установки дополнения). Поговорите в начале новой игры с живущим в таверне Candlekeep'a (вы около нее и оказываетесь) магом Firebead Elvenhair тридцать раз — вы получите 300 монет, что поможет лучше экипировать вашего героя.

Другой секрет: в том же Candlekeep, в его юго-восточной части, вас ждет тренер-маг, который создаст вам иллюзорных врагов и союзников. Во время боя возьмите у ваших соратников все полезные вещи — Plate mail, щит +1, посохи — и сделайте экспорт вашего героя. Если попросите тренера вернуть вас обратно, то все новые вещи исчезнут! Теперь начните новую игру, импортируйте героя, и все предметы ваши.

Еще одна хитрость. Algernon's Cloak, который вы воруете у толстяка в Feldepost's Inn, можно использовать! Щелкните на опции использования предметов, выберите плащ и укажите цель. В нее полетит заклинание Charm. «Очаровывайте» противников и приказывайте им атаковать своих бывших товарищей.

В области на западе от Нашкела убейте всех местных белок! Одна из них носит с собой Ion stone of Luck — камень, увеличивающий удачу на единицу.

Чит с деньгами. Переходите в инвентарный экран, в слоты предметов для быстрого использования положите любой пузырек, а затем на его место положите любой драгоценный камень. Выходите на основной экран и вместо камня... увидите пузырек. Выпейте его два раза, и количество драгоценных камней в слоте увеличится до

65 тысяч. Продавайте их, и получите немалую сумму. Фокус лучше применить до установки дополнения, иначе вы не сможете положить камень в слот для быстрого использования.

Чит с предметами. Смотрите раздел «Ломаем», там указаны все адреса квестовых и магических предметов, появившихся в продолжении, а также некоторые забавные вещички, сделанные разработчиками «ради прикола».

Тома

Местонахождение всех шести типов томов — книг, повышающих ту или иную характеристику героя на единицу:

Constitution: маяк в северо-западном углу, в охраняемой големами пещере сирен;

Charisma: Gnoll Stronghold, то есть крепость гноллов. В пещере в юго-западном углу;

Dexterity: в бочке в гильдии воров городе Baldur's Gate;

Intelligence: башня мага Ramazith, в городе Baldur's Gate, на верхнем этаже;

Wisdom&Strength: в подземельях Candlekeep, шестая глава. Еще одну книжку Wisdom носит с собой жрица Lady's House, что в северо-западной части города Baldur's Gate;

В дополнении — в Durlag's Tower, на втором этаже башни обнаружите третью книгу Wisdom.

УСТАНОВКА И ОТЛАДКА

Еще немного полезной информации. В некоторых версиях установка дополнения может произойти с ошибками, а также могут быть определенные сбои в игре из-за «неправильной» карты мира. Решение: залезьте в «язык и стандарты» (Regional Settings) в панели управления (Control Panel) и поменяйте стандарт на English (USA). Проинсталлируйте дополнение и откажитесь от конвертации сохраненок. Начните новую игру и сохранитесь. Скопируйте файл Worldmap.wmp из директории сохраненной игры в директорию Override. Запустите файл Mconvert.exe, что в директории BG, и конвертируйте любые ваши сохраненки — при этом никакого уведомления об успехе конвертации не будет! Все — проблемы решены, игра пойдет нормально.

ПРЕДЕЛ ОПЫТА

Как известно, первоначально предел опыта составлял 89 тысяч очков опыта. Это было сделано для балансировки как в самой BG, так и в грядущих дополнениях и продолжениях. Иначе возникла бы проблема «overpower», когда герои становятся настолько круты и так легко уничтожают всех противников, что играть становится просто скучно.

С установкой дополнения Tales of the Swoard Coast предел опыта повышается до 161 тысячи очков опыта, что почти вдвое больше предела в оригинальной BG, но из-за известных особенностей системы AD&D позволит героям приобрести один-два уровня. Не больше. Смотрите таблицу:

ЛОВУШКИ

Основное место ваших приключений, Durlag's Tower, настолько плотно заминирована различными ловушками, что без помощи вора и клирика ваша партия обречена на быструю гибель. Ловушек очень, даже ОЧЕНЬ много. Будьте бдительны! Имеются различные тактики борьбы с ловушками, но из них наиболее эффективны три.

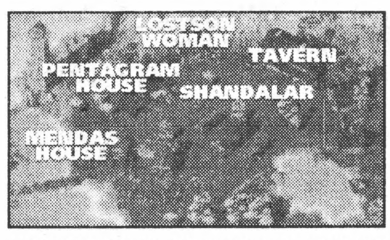
Класс	89k exp.	161k exp.
Файтер	7	8
Рейнджер	7	8
Паладин	7	8
Маг	7	9
Клирик	7	8
Друид	8	10
Вор	8	10
Бард	8	10
Файтер/Маг	6/6	7/7
Файтер/Клирик	6/6	7/7
Ranger/Клирик	6/6	7/7
Файтер/Друид	6/7	7/8
Файтер/Вор	6/7	7/8
Файтер/Маг/Клирик	5/5/6	6/6/6
Файтер/Маг/Вор	5/5/6	6/6/7
Маг/Клирик	6/6	7/7
Маг/Вор	6/7	7/8
Клирик/Вор	6/7	7/8

Применяем на мага заклинание Mirror Image и пускаем его по подозрительному коридору. Плюсы: ловушку можно не обнаруживать; даже если в колдуна вылетит огненный шар, он убьет (внимание!) лишь одно зеркальное отражение. Минусы: ловушки с заклинаниями Hold person и Charm на зеркальные отражения не клюнут, а попадут прямо в мага; количество зеркальных отражений ограничено.

Применяем на колдуна заклятье Minor Globe of Invulnerability и пускаем его вперед. Плюсы: в отличие от Mirror Image можно обезвредить неограниченное количество ловушек. Минусы: магия выше третьего уровня все же подействует; не защитит от механической западни (стрелы и каменные блоки). Обнаруживаем ловушки способностью Find Traps вора ПЛЮС заклинанием Detect Traps у клирика. Заклинание позволяет обнаружить ВСЕ ловушки, в то время как вор может что-то пропустить. Найденные ловушки убираем либо первыми двумя способами, либо способностью Remove Traps у вора (щелкаете на Thieving, как при Lockpick, а затем на красную линию западни). Лучше всего, конечно, использовать навыки вора, но вот обезвредить ловушку можно не всегда — шанс на ее устранение напрямую зависит от развитости Find Traps. Обязательно доведите его хотя бы до 70 %! Кстати, фальшивые стены тоже надо обнаруживать. Постойте у них несколько секунд, и они, как и найденные ловушки, будут обведены красной каемкой. В башне фальшивых стен очень много, и поэтому будут упомянуты только наиважнейшие. Смотрите карты, по ним сразу увидите, где настоящая стена, а где фальшивая.

ULGOTH'S BEARD

Небольшой провинциальный городок с интересными жителями. От точки вашего появления в огороде пройдите экран на запад и обворуйте старушку Dushai. Вам нужно вытащить у нее Ring of Free Action, кольцо, предотвращающее всякие Hold Person, Entangle и Web. Поговорите с зазывалой у таверны (**Tavern**). Он расскажет о какой-то жутко таинственной башне Durlag'a, и она окажется у вас на мировой карте, рядом с Firewine Bridge. Попасть туда можно, подойдя к восточному краю области Carnival.



Что ж, зайдите в таверну, местный торговец предложит массу новых магических штучек. Это large shield +1, посох +3, Cloak of displacement (+ 4 к защите от стрел и 2 к спасброскам), Greenstone amulet (крутая защита от многих магий, но на один ход), Gregan's harp (лютня с ограниченным зарядом заклинаний «доминирования») и кольцо невидимости. Обязательно приобретите все свитки с неизвестными вам заклинаниями: часть из них магические (выучите!), часть клирические.

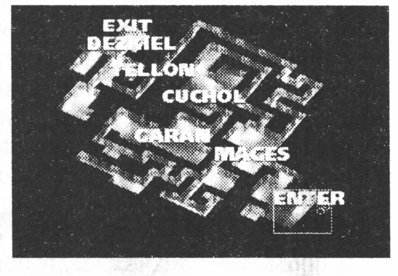
В таверне же купите у парня Galkin охранный камень за 900 монет. Тут же в таверне гном Hurgan Stormblade попросит найти в башне Дарлага особый кинжал. Взамен же пообещает зачарованный молот.

В центре города стоит торговец, за полтысячи золотых приобретите у него массу мелочевки и два камня: один из них фальшивый, но зато другой является настоящим, охранным. В доме, что на востоке от таверны, жительница (**LostSon Women**) попросит найти ее сына, убежавшего с некими приключенцами опять же в башню Дарлага.

Зайдите в дом у причала (**Mendas**), и маг Mendas попросит найти особые морские карты. Ступайте в Baldur's Gate, там надо найти дом Counting House около Brushing Mermaid, что в северо-восточной части столицы. Внутри выбирайте второй вариант ответа в разговоре с охранником, иначе придется драться. Поднимитесь по лестнице на второй этаж и поговорите с капитаном Tollar Kieras. Выберите первый ответ с предложением помощи и отправляйтесь в таверну Blushing Mermaid за вином. Пообщайтесь с толстяком справа от входной двери и выберите вторую фразу, а затем две первых. Вы прикупите особый эль за жалкую сумму в количестве 900 монет.

Вернитесь к капитану, и он подарит вам карты. Кстати, можно особо с элем и не маяться, а просто убить капитана и взять карты. Такой «силовой» способ самый простой, но не обязательно самый лучший. Вернитесь в Ulgoth's Beard, к магу Mendas, и он не только подкинет две с лишним тысячи золотых, но и разрешит отправиться на лодке (она у причала) на остров с кораблем Балдурана.

ICE CAVES



Пройдите в центр города Ulgoth's Beard и пообщайтесь с магом Shandalar (**Shandalar**). Он вспомнит ваши предыдущие прегрешения и отправит в качестве наказания на остров-тюрьму. Живут там только высокоуровневые маги, горные медведи и снежные волки.

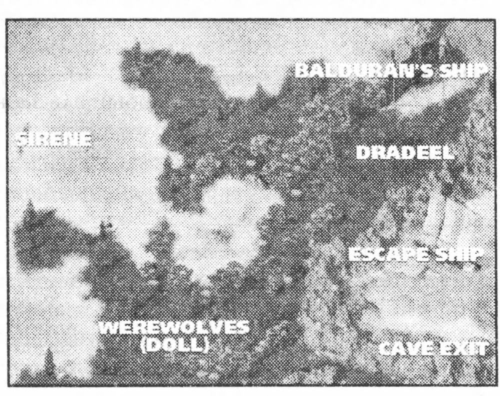
Первая стычка произойдет с делегацией из трех встречающих (**Mages**). Действовать надо хитро: кинуть Stinking Cloud и вызвать к ним скелетов. Можно поступить еще хитрей: применить заклятья Charm или Dire Charm. Если «очарование» получится, то победа ваша. Один из магов может успеть телепортироваться прямо к героям, не дайте ему кинуть Confusion. Забив противников (6 000, 2 000, 1 800 очков опыта), достаньте с одного из тел письмо — оно довольно интересно. Дальше идите на северо-запад к колдуну Garan (**Garan**), вызывающему четырех анхкнегов. Вызовите побольше созданий, чтобы в шумихе атаковать колдуна (2 000 очков опыта), а уж затем обратить внимание на огромных червяков.

Еще один маг по имени Cuchol (1 800 очков опыта) живет на востоке (**Cuchol**), но он ничем не примечателен, только вот Confusion очень любит. Вернитесь в зал с покойными «делегатами» и ступайте на восток и на север по длинному коридору. Встретите гнома Tellan (**Tellan**) с очень неприятной магией вроде Cloudkill и Minor Globe of Invulnerability. Зато и дарты +1 получите, и 3 000 очков опыта. Теперь на север, мимо нескольких волков, и на запад к последнему колдуну, Dezkiel (**Dezkiel**). Философ, однако, но маг не очень сильный (1 800 очков опыта) — подберите свиток с размышлениями и плащ. Поднимитесь по лестнице на свежий воздух, и автоматически будете переправлены на материк, в Ulgoth's Beard. Shandalar поблагодарит за плащ (+500 очков опыта) и согласится вас не убивать.

Есть и другой, более хитрый вариант. Без лишних разговоров атакуйте Shandalar, снимите защиту с помощью Dispel Magic и бейте его мечами (попадать будут практически одни критические удары) и заклятьем Magic Missile. Globe of Invulnerability нужно будет снять с помощью Dispell Magic. Получите 26 тысяч опыта (круто!) и свитки с заклинаниями. В то же время репутация группы понизится... Можно и украсть свитки, и не убивать мага — тут все в ваших руках. Но свитки своровать очень рекомендую, ведь все они с заклятиями четвертого и пятого уровней — вот у ваших колдунов радости-то будет!

SHIPWRECK ISLAND

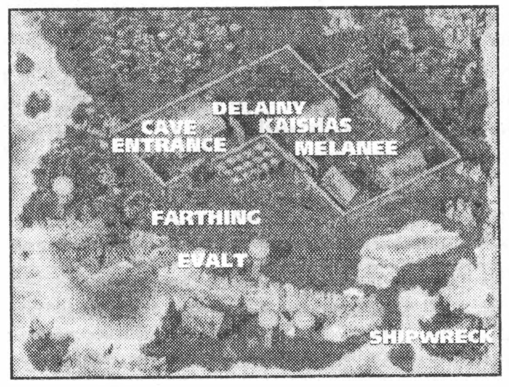
Поначалу вас будут игнорировать и посылать к главе деревни, к Kaishas Gan (**Kaishas**). Та попросит решить проблему с местными оборотнями, которые не только мешают жить нормальным людям, но и выбрали в качестве штаба так нужный нам корабль Балдурана. Так что в любом случае придется ликвидировать главу оборотней, Karoug'a.



Перед тем как покинуть деревню, желательно еще набраться квестов от местных жителей. Ориентируйтесь по карте.

1. Рыбак Evalt (**Evalt**) попросит принести ему тело брата, утащенного синей ведьмой.

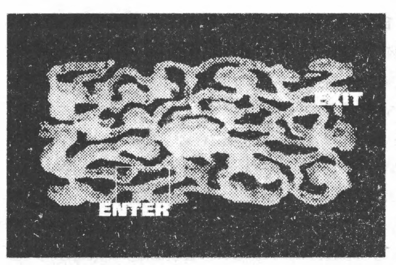
2. Девчонка Farthing (**Farthing**) попросит принести куклу.



3. Melanee (**Melanee**) ищет своего ребенка, украденного злобными оборотнями.

4. Delainy (**Delainy**) будет очень благодарна, если вы найдете святой для поселенцев плащ.

Взяв квесты, смело переходите на северную часть острова. Видите человека, зовущего на помощь (**Werewolves (doll)**)? Применяйте на ваших бойцов защитную магию и вызывайте пару отрядов монстров. Закончив с процедурами, ждите гостей во главе с «человеком»-



оборотнем. Вызванные существа пусть отвлекают тварей, все равно убить или даже поранить оборотня они не в состоянии (чтобы пробить шкуру тварей, нужно магическое оружие +1 и выше, да у них есть ещё и небольшое сопротивление к волшебству).

Постарайтесь забить тварей в рукопашной схватке, бросая воина и клириков на самые опасные участки боя, пока маги создают новых смертников. После битвы обыщите тело бывшего человека и возьмите куклу. Отнесите ее девочке Farthing (1 400 очков опыта). Больше крупных битв с оборотнями на свежем воздухе не будет — толпа этих тварей может появиться только в результате «неудачного» сна. На острове встретятся еще пара «людей», но вы их сразу атакуете и получите преимущество первой атаки.

Ступайте в северо-западную часть карты (**Sirene**), где живет «синяя ведьма», а иначе говоря — сирена. Согласитесь с ее заявлениями, выбрав самую вежливую фразу (третью), и договоритесь забрать тело брата рыбака, выбрав первую фразу (2 000 очков опыта). Если будете грубить, то придется драться не только с этой сиреной, но и с ее подругой. Верните тело Evalt'у, и он будет вам несказанно благодарен (1 400 очков опыта).

В северо-восточной части карты найдете полусгнивший корабль (**Balduran's ship**) и ветхий домик и ветхий домик (**Dradeel**). Посетите домик и разговорите мага по имени Dradeel. Оказывается, он сподвижник самого Балдурана, а значит, очень стар и могуществен. Если из чистого любопытства атаковать его, то увидите проклятье его богини... Итак, вы договоритесь принести магу его книгу с заклинаниями, потерянную в корабле Балдурана, и возьмете амулет, помогающий в бою с оборотнями. Перед уходом из дома обыщите оба сундука: внутри них лежит святой плащ для Delainy (за его возвращение она расщедрится на 10 монет или изложит интересную историю). Также найдете книгу с записями мага, зачарованный посох-палицу и интересное растение.

Выспитесь в домике мага и заходите в корабль. На первой палубе вас ждут волки и оборотень. Эффективно будет вызвать монстров для ликвидации волков, а воина бросить на оборотня. В сундуке, охраняемом ловушкой с огненным шаром, лежит посох с magic missile, дарты и деньги. Вернитесь в дом мага и там выспитесь и вылечитесь. Постоянно отдыхайте только здесь, чтобы избежать лишних встреч с оборотнями.

На второй палубе корабля вас ждет серьезная оппозиция в виде полудюжины оборотней и нескольких волков. Битва предстоит нелегкая, поэтому заранее примените магию Mirror Image. Вас практически сразу окружат, поэтому придется ввязаться в рукопашный бой. Маги пусть вызывают создания, применяют атакующее волшебство и спускаются на первую палубу, как только к ним прорвутся оборотни. Все раненые герои пусть тоже сматываются на безопасную палубу при всех дальнейших сражениях на корабле.

Оборотни на второй палубе перебиты, значит, нужно осмотреть оба сундука. Тот, что на востоке, охраняется молнией и содержит серебряный кинжал werebane (+4 против оборотней, +1 против всех остальных). Западный сундук скрывает в себе проклятые наручни Braces of Binding, одевать которые настоятельно не рекомендуется. На третьей палубе корабля обнаружите трех-четырех оборотней и нескольких волков. Обыщите бочки с ядрами, на востоке есть ловушка со стрелой и напиток

с защитой от электричества, который тут же надо выпить, чтобы открыть западный сундук с молнией и достать напиток силы и пять кислотных стрел. Внимание! В центре палубы под пушкой мышкой можно нащупать невидимый мешочек, где лежат десять болтов по +1 и десять по +2. Координаты мешка: Area 1503, X=352, Y=497.

Хорошенько отдохните, дайте магам огненные посохи, а друидом или клириком выучите пару заклинаний Ensnare. Поднимайтесь на четвертую палубу и ставьте паузу ДО начала разговора. Нацеливайте Ensnare в западную часть палубы и прикажите воину напасть на мага. Ваши колдуны должны выбрать у посоха вариант со Scorcher и нацелить его на Karoug'a, он же Greater Wolfwere. Убирайте паузу: хамите оборотням, воин за пару ударов убивает мага (3 000 очков опыта), клирик или друид произносит Ensnare в пустое место, где за несколько секунд до действия заклинания «вдруг» появляются оборотни.

Однако с помощью вашего заклинания оборотни окажутся опутаны растительностью, а значит, герои могут полностью переключится на их вожака. Тут сработает огненный посох, и все герои перейдут в рукопашную схватку (помните, что ни скелеты, ни монстры оборотней убить не могут). Вожак — Greater Wolfwere — неплохо дерется и обладает способностью очень быстро регенерировать жизни: по 2–4 хитпойнта в секунду. Так что одновременно используйте Scorcher из огненных посохов и атакуйте его всеми бойцами. Напитки скорости и силы или соответствующая магия очень пригодятся. Как только мощный оборотень будет ликвидирован (8 000 очков опыта), спокойно расстреляйте остальных противников.

Обыщите палубу — в центре лежит младенец. Отнесите его Melanee, тем самым выполните квест и получите 4 000 очков опыта. В сундуке, что прямо у лестницы, лежит книга с заклинаниями для колдуна Dradeel. А вот в письменном столе в небольшой комнатке лежит золотой меч Балдурана (+4 против оборотней, +1 против всех остальных монстров), бутербродный ножик (безделушка — своеобразный прикол разработчиков?) и книга с его записями. Чуть не забыл: чтобы взять все эти вещи из письменного стола, нужно применить магом Mirror Image и спокойно выдержать оба удара «небесным огнем».

Покидайте корабль, зайдите в дом мага и отдайте ему книгу с заклинаниями. Он исчезнет, а вы вернетесь в деревню. Там отдохните и направляйтесь к Kaishas, которая с удовольствием выслушает новости о победе над оборотнями. Однако не все так просто: оказывается, жители деревни также оборотни, но только иного рода. (Лирическое отступление: если Wolfwere — это волки, принимающие образ человека, то Werewolf, они же жители деревни, наоборот, являются людьми, принимающими образ волка. При этом по законам мира AD&D между этими двумя видами оборотней существует особая нелюбовь.) Происходит ссора между Kaishas и ее подручными, и она сбегает с морскими картами, оставляя вас на растерзание оборотням. Выходите на улицу и как можно быстрее идите на запад, к дому с секретным ходом (**Cave entrance**).

У нужного дома вас встретит Dradeel и расскажет об особом ходе в пещеры под островом. Срочно заходите в дом, иначе придется отбиваться от огромной толпы Werewolf'ов. Зайдите в ход в стене, и попадете в сами пещеры. Отправьте вора в тень и пустите его в северо-восточную часть карты. Там он должен обнаружить выход (**Exit**) и наметить для остальной группы путь к нему. Задерживаться надолго в пещерах бессмысленно — никаких ценностей вы здесь не найдете.

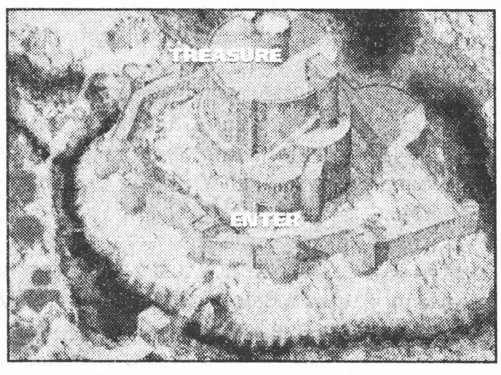
Оборотни стоят по двое, справиться с ними будет легко — потребуется две-три такие стычки, чтобы дойти до выхода (см. карту). Вперед, к кораблю с Kaishas (**Escape ship**)! Только она почему-то неприветлива, а после недолгой беседы превра-

щается в тварь Loup Garou. На узком мостике к кораблю поставьте воина с золотым мечом Балдурана, а сзади него — клирика для лечения. Чуть позади можно разместить ваших стрелков, дабы иметь стопроцентные шансы на победу. Подобрав морские карты и собрав отряд на корабле, отправляйтесь в обратное плавание.

Вот и встречающий пришел. Независимо от разговора он убежит к магу Mendas, отправляйтесь к нему и вы. Оказывается, что Mendas является вожаком оборотней, он затеял все ваши путешествия, чтобы помочь собратьям перебраться с острова на материк. Его затея провалилась, спутница жизни Kaishas вашими стараниями убита, а значит, боя с вожаком (2 200 очков опыта) и его помощником не избежать. Покидая место схватки, не забудьте поднять с тела Chain Mail +3 — вещичка редкая. Кроме того, можете продать книгу с записями Балдурана за неплохую сумму в 5 000 монет.

DURLAG'S TOWER
БАШНЯ

Перед посещением обязательно находим два охранных камня в Ulgoth's Beard, все остальные камни будут уже в самой башне. Итак, с восточного края области Carnival вы перешли к башне. Шагайте по тропинке на юго-восток, встретите купца Eldane, у которого можно пополнить запас стрел. Очень советую купить у него пару огненных посохов для ваших магов! Дальше идите на юг, столкнетесь с battle horror и doppledanger, но они легко убиваются. На мосту перед башней вас ждет зазывала Ike, зайдите с ним в башню. Послушайте небольшую лекцию по истории башни и ее создателя и согласитесь купить охранный знак.



Появился железный рыцарь, обстреливающий группу огненными шарами? Не суетитесь, а постарайтесь отскочить от него куда-нибудь подальше. Как все затихнет, возьмите с тела зазывалы золото и охранный знак, если вы его до этого не купили. На первом этаже найдутся две ловушки и невраждебный скелет. Поднимайтесь по центральной винтовой лестнице на второй этаж башни. Здесь живут Ghast, не представляющие никакой серьезной оппозиции.

На севере будет лестница на третий этаж, на востоке — сундук с несколькими зельями, на юге — охраняемый ловушкой с молнией запас из двадцати огненных стрел. Отправляйте воина в юго-восточный угол, где дверь выведет на свежий воздух, а точнее, на крышу башни. Перед этим киньте на этого воина Protection from Petrification. Он-то и выйдет первым, чтобы уничтожить Lesser Basilisk. Затем этим же воином поднимаемся дальше по лестнице, где на самой верхней крыше «загорают» еще три Greater Basilisk'а. Разделавшись с ними, пошарьте в одном из двух дымоходов (**Treasure**) рядом. Найдете ятаган +2, 20 стрел of Slaying и сто монет. Возвращайтесь на второй этаж башни, к остальным героям.

Поднимайтесь на третий этаж по лестнице, что на севере от лестницы центральной. Идем на восток, к часовне с белым алтарем. Туда заходит маг с Minor Globe of Invulnerability, открывает алтарь, игнорирует ловушку с Dire Charm и забирает книгу с +1 к характеристике Wisdom. Дальше следуйте на юго-восток, где встретите во-

ра Rigillo. Парень горячий, но убивать не стоит, можете даже озолотить его на 300 монет. Около него взломайте пару сундучков: там chainmail +1, short sword +1, напитки скорости и силы, посох молний.

Пройдите к центральной лестнице, загляните в сундук со слабыми напитками, полазьте по библиотеке на западе от лестницы, если хотите найти неплохую подборку книг. Закончив с чтением, поставьте ваших персонажей у центральной лестницы и отправьте одного из них на юг, где обнаружите призрак. Разговор приведет к новой битве. Призрак перенесется к остальным пяти героям, и там вы его сможете окружить и уничтожить (+3 750 очков опыта). Советую самому мощному воину глотнуть перед битвой напитка скорости, иначе призрак успеет не только вызвать на помощь Invisible Stalker (3 000 очков опыта), но и применить магию пятого уровня Chaos (более мощный аналог Confusion, так как меньше персонажей могут ему сопротивляться).

Поднимайтесь по центральной лестнице на четвертый этаж. Опять будет беспокоить нежить, поэтому будьте наготове. На юге найдете плащ +1, а на западе — милую девушку Kirinhale. Ее заточил сам Durlag, и она не может покинуть его башню. Вас попросят заменить девушку на ее посту и пообещают, что лет через триста-четыреста приключенцы смогут освободиться. Мне кажется, что вы должны найти другие варианты: убить ее или найти другого «кандидата». Выбирайте второй вариант, и получите прядь волос. По идее, их надо отнести вору Riggolo на третьем этаже и убедить его принять эти волосы в качестве подарка (это просто — упирайте на то, что не любите получать ножом в спину). Вернувшись к девушке, получите ее благодарность и 4 000 очков опыта.

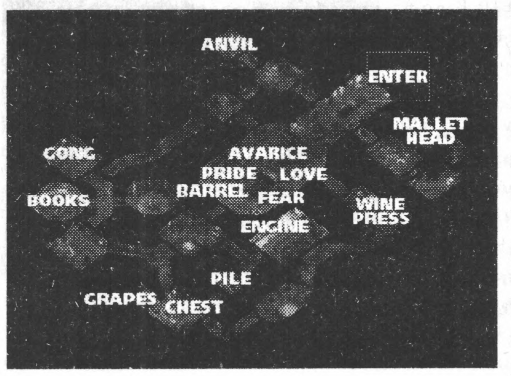
Однако делать такую пакость пареньку мне не захотелось, да и суккуб намекнула, что мое действие повлияет на карму или удачу главного героя. Не захотелось иметь проблемы в Baldur's Gate 2 или в следующем дополнении, поэтому я согласился помочь ей, перебил всю нежить на уровне (чтобы не мешали), окружил суккуб бойцами и одновременно атаковал как сталью, так и магией. Постарайтесь быстрыми атаками (примените заранее заклинание Haste или напитки скорости) не дать ей применить Teleport without Error (заклинание телепортации, седьмой уровень) и Energy Drain (наивысший, девятый уровень магии — высасывание уровней опытности!). Несколько секунд постоянных ударов, и суккуб не спеет применить магию, а вы же не только не подставите коллегу-приключенца, но получите аж 11 тысяч очков опыта. Заодно достанется уникальный посох-копье +2, да и клок волос будет ваш.

Все! Спускайтесь на первый этаж башни, откуда вы и стартовали, а затем опуститесь на этаж ниже. Небольшой отряд ghast'ов и разговор с неудачливым приключенцем. Не берите в голову его рассказы, на самом деле будет еще страшнее. Щелкните на потайную дверь с красной каемкой. Переходите на первый этаж подземелья.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ

ПЕРВЫЙ ЭТАЖ

Цель этажа — решить задачки четырех гномов в центре уровня, для чего придется облазить весь этаж. Ориентируйтесь по карте. Итак, сразу (**Enter**) примените заклинание обнаружения ловушек или соответствующую способность вора. Наступив вот на эту красную линию, вы вызовете огненный шар. Постарайтесь обойти ловушку сбоку — вполне вероятно, что получится. Идите за частью молота (**Mallet head**), по пути к нему успокойте несколько пауков, а затем и трех greater doppledan-



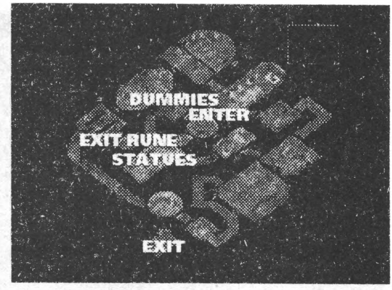
gers, охраняющих нужную комнату. Помимо части молота в шкафу (естественно, с ловушками) в шкафах предыдущей комнаты найдется свиток с Cloudkill и Monster Summoning III. Шагайте к гномам и в бочке рядом с ними (**Barrel**) найдите рукоятку молота, mallet handle. В другой бочке обнаружите воровские зелья, деньги и свитки защиты. Ступайте к кузнице (**Anvil**), где щелчком на ней восстановите молот из двух его частей. По пути загляните в сундуки в промежуточных комнатах: там стрелы, дарты, свиток Hold Person и напитки. Не забудьте посмотреть в чан и бочку в комнате с кузницей! Помимо всякой мелочевки там лежит Plate mail +3 (AC0) — очень хорошая броня!

Шагайте по коридору к гонгу (**Gong**). Щелкните на нем, и если вы уже собрали молот, то выполните часть квеста — разбудите гнома Fear. Теперь шагайте в мини-библиотеку (books), где прочтите все четыре книжки про похождения Дарлага. В комнате напротив заработает магический памятник Дарлага. Задание гнома Pride выполнено. Идите в комнату с виноградом (**Grapes**), по дороге разберитесь со скелетами-воинами и слизняками Mustard jelly. У каждого из них по +1 мечу, но у вас должно быть уже оружие получше. Открыв сундук и забрав виноград (осторожно, ловушка с Dire charm!), обыщите шкаф рядом: там свитки с заклятиями Feeblemind и Confusion. В этой же комнате стоит запертый сундук (**Chest**), ключ (odd-looking key) к которому найдете в куче (**Pile**), что в соседней комнате на севере под охраной скелета-воина. В сундуке будет механическая деталь (Switch for Engine) и свиток с заклинанием Chaos. В той же куче (pile) лежат примерно две тысячи монет, +1 малый щит, стрелы и драгоценный голубой камень (Glittering Beljuril Gemstone), который очень нужен гному Avarice. Если пойдете в комнату в юго-восточном углу, то нарветесь на битву с големами и со скелетами-воинами, а полезного ничего не обнаружите. Лучше идите к механизму (**Engine**), щелкните на него, чтобы тот заработал, и шагайте к машине по изготовлению вина (**Wine press**). Кликните на ней, чтобы получить бутылку вина. Это вино нужно четвертому, последнему гному по имени Love. Поочередно поговорите с Avarice, Fear и Pride (по 2 000 очков опыта за каждый разговор), сохранитесь, используйте на отряд усиливающие и ускоряющие заклинания. Окружите Love бойцами, затем можете вызвать пару отрядов монстров у других гномов. Уф-ф! Теперь говорите с Love (4 000 очков опыта) и тут же атакуйте его, как только он станет враждебным. Ни в коем случае не дайте Love «очаровать» ваших героев, быстро его ликвидируйте. После этого отвлекитесь на гнома Pride, который усилил свою атаку с помощью магии, а затем на расплывчатый Fear. Avarice подойдет самым последним. Получите за Love 3 000 очков опыта, а за остальных — по 800. Обыщите тело Love, чтобы достать охранный камень. Щелкните на дверь колодца и спускайтесь вниз.

ВТОРОЙ ЭТАЖ

Пройдите вперед в зал с коврами (**Statues**) и используйте северную статую. Откроется дверь, через которую вы сможете войти в комнату на юге. Возьмите все три охранных камня из ящиков и убейте greater doppledanger. Теперь открылась дверь

в комнату с куклами (**Dummies**); залезьте в каждую из них, найдете там несколько полезных предметов, в том числе свиток с Oiluke's Resilent Sphere и Champion's Strength.



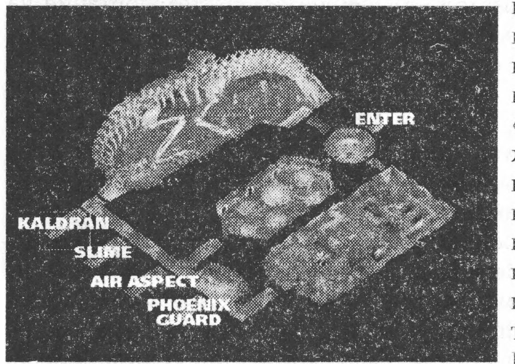
Положите в каждую куклу по одному охранному камню соответствующего цвета, а затем ударьте по всем трем куклам. Появится еще один Изменяющий форму, любящий пускать заклинание Stinking Cloud. Открылась дверь в тронный зал (**Throne room**), где вы найдете шлем Kiel's Helm, поднимающий мораль героя. Как только вы его возьмете, появятся три greater doppledanger — Изменяющих форму. Не дайте заманить себя в их Cloudkill и убейте их. Теперь перед вами открыты две двери: на север (**North**) и юг (**South**). Можно выбрать любой путь, но я советую идти именно на север.

Подберите чашу Дарлага, она немного лечит героя, но заставляет его быть чрезмерно пугливым. В этой комнате с чашей расположено огромное количество ловушек! Или потихоньку убирайте их вором, или найдите их и аккуратно обойдите вдоль стеночки. В следующей комнате найдите ловушки, спрятанные «внутри» трех статуй; если это не может сделать вор, то примените клирическое заклинание. Обезвредьте ловушки в статуях и в кувшине: из него заберите охранный камень телепортации. Телепортируйте с помощью руны на полу вашу группу на следующую руну и обезвредьте еще три ловушки внутри трех каменных статуй.

В следующем помещение опять обезвредьте ловушки и найдите фальшивую стену, открывающую комнатку со статуей (**Exit rune**), внутри которой найдете охранный камень. Быстро схватите его самым быстроногим персонажем, чтобы не мучиться в облаке Cloudkill. Теперь шагайте по длинному коридору с нежитью в зал с лестницей (false exit). Не наступайте на лестницу, иначе получите Stinking Cloud и компанию из трех скелетов-воинов. Найдите фальшивую стену на юге, открыв ее (только при наличии охранного камня из статуи), обнаружите настоящий выход (**Exit**). Однако еще не все дела сделаны. На востоке от лестницы стоят четыре зачарованных гнома, охраняющих могилу сына Durlag'a, Киела. Если вы попытаетесь открыть сундук у подножья его могилы, то получите выстрел Hold Person и будете окружены атакующими гномами. Советую самому напасть на гномов, начав с ближайшего к лестнице. Остальным трем загородите путь двумя вашими бойцами в коридоре. Когда уничтожите противников (2 000 очков опыта за каждого), осмотрите спокойно сундук: найдете палицу Киела (+3 к атаке, проклятая — «берсерк») и его же маленький щит (+1 к показателю Dexterity персонажа). Если гномы оказались слишком круты для ваших бойцов, то можно послать мага открыть сундук, на паузе схватить вещи и тут же телепортировать его к партии с помощью Dimension Door. А затем просто перевести героев на следующий уровень. Не описанной оказалась часть уровня, которую нужно преодолеть, если вы из тронной комнаты пойдете на юг. Нужно будет пройти две комнаты с ловушками, после вы попадете в помещение с лавой и двумя мостами. Выбирайте маленький, так как большой плотно заминирован. Затем шагайте по длинному коридору — найдете гробницу Киела. Оттуда можно сходить за охранным знаком из статуи... и переходить на третий этаж подземелья.

ТРЕТИЙ ЭТАЖ

Перед вами комната с огнеметным устройством. Оно выплевывает пламя ровно с такой периодичностью, чтобы можно было по одному герою провести всю партию



в одну из трех комнат. Если же не успеваете проскочить, то примените заклинание Haste, чтобы удвоить скорость персонажей. Советую вначале бежать в «зеленую» комнату на юго-востоке. Там живут Greater ghouls, но в небольших количествах. Шагайте дальше на юг, обнаружите статую. Про то, что она защищена ловушкой, говорить не нужно, вы и так максимально осторожны и всегда пускаете вора с Find Traps вперед. В статуе же лежат свитки с заклинаниями Domination и Hold Monster плюс Bala's Axe — секира, при попадании по врагу выстреливающая в него заклятьем Miscast Magic (80 % неудачного использования магии). Дальше на юг, к приметной пальме, у которой найдете парочку Ashirukuru — созданий, обожающих невидимость и удары в спину. Как только заметите, что вас атакует такой монстр, быстро применяйте Invisibility Purge (у клирика) или Detect Invisibility (у мага) и в том момент, когда Ashirukuru «появится», парой точных ударов покончите с ним (2 000 очков опыта). Иначе удар в спину под 30 единиц урона вам гарантирован.

Далее выходите в коридор с четырьмя дверьми на юге. Не советую ходить в эти двери, пока не обследуете остальную часть уровня. Итак, коридор абсолютно лишен каких-либо ловушек (кроме той, что у каменных изваяний). Пройдите по нему вперед и заходите в зал в центре этажа. Желательно разведать его невидимым вором, чтобы приметить скелетов-лучников. Дальше дело техники: маг выучивает максимум огненных шаров и кидает их издалека на площадки с нежитью. Тактика беспроигрышная, только опасайтесь ловушек со Stinking Cloud: их несколько штук на переходах между площадками. Соберите кислотные стрелы и магические +2 и выбирайтесь обратно в коридор.

Видите на карте огромный скелет? Вам туда. Встречайте трех Greater wywern, легко убиваемых поодиночке, если натравить на них пару бойцов (примерно 90 жизней, 5 000 очков за каждую). Странный скелет предложит помощь каменных изваяний, но лучше с ними не связываться — потом они на вас нападут, а с драконами вы должны справиться самостоятельно. Теперь приступайте к зачистке четырех комнат с представителями разных стихий. Вначале посетите полярного медведя Kaldran и четырех снежных волков (**Kaldran**). Следующая мишень — Fission Slime (**Slime**). Жизней у этого слизняка не так уж много, около семидесяти, но он способен к «отпочкованию» подобных себе слизняков. Поэтому действовать надо хитро: атаковать не оружием, а огненными заклинаниями (fireball, fire arrow), которые, убивая слизняка, не позволят ему размножаться (2 000 очков опыта).

Следующая дверь (**Air Aspect**) ведет к представителям воздушной стихии. Атакуйте Air Aspect (примерно 60 жизней, отравляет ядом, 450 очков опыта), кинув в темноту огненный шар. Дракоша вылетит, вы его добьете и встретите трех Invisible Stalker. Никто не мешает вам тоже предварительно обработать этих красавцев метким попаданием огненным шаром. Остался последний враг (**Phoenix Guard**) — огненный phoenix guard. Он убивается достаточно легко, хоть и хорошо дерется. Убив, не радуйтесь, а ждите его возрождения. Монстр очень хорошо поддается «очарованию», чем вам и советую воспользоваться. Убейте «очарованного» противника одним героем и ждите после его смерти огненной волны. Пройдите вперед и «очаруй-

те» еще одну огненную лучницу. Как разделаетесь с ней, ждите телепортации на шахматную доску, если вы уже разделались с врагами в предыдущих трех «стихийных» комнатах.

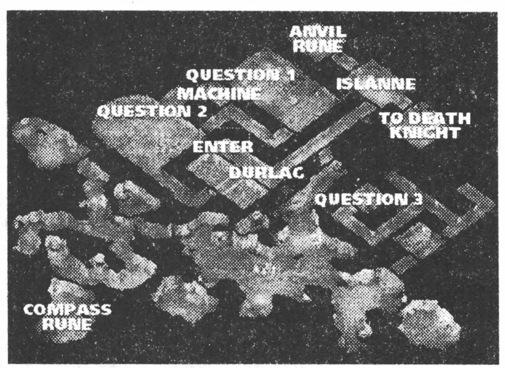
ШАХМАТЫ

Оказались на шахматной доске? Не медлите, кидайте на середину поля Cloudkill и вызывайте скелетов. Другие пусть кинут в темноту огненные шары из огненного посоха или с помощью Oil of Detonation. Вскоре побегут пешки-гномы, но до вас вряд ли кто-нибудь доберется. Киньте еще огненные шары и новый Cloudkill, а также вызывайте дополнительные силы скелетов. Ваша задача — задержать нежитью основные силы противника, чтобы их било убивающее облако. Как только монстры Bishop и Knight будут уничтожены (2 000 очков опыта), ждите в гости «королевского рыцаря» King, который, скорее всего, успеет добежать до команды. Атакуйте его бойцами, с одним королем они справятся.

Собирайте вещички, с тела королевы возьмите свитки, а обыск тела короля принесет двуручный меч +3. Выходите в дверь в северной стене.

ЧЕТВЕРТЫЙ ЭТАЖ

Прямо рядом с лестницей (**Enter**), по которой вы попали на этот этаж, стоит призрак Дарлага (**Durlag**) — на этот раз настоящий. Поболтайте с ним и шагайте к первой руне в комнате с кузницей (**Anvil rune**). Вы пройдете мимо второго «настоящего» призрака (**Islanne**). Уложите в кузнице пару местных helmed horror (50 жизней, 2 000 очков опыта) и, обезвредив очередную ловушку, доставайте охранный камень — bone wardstone. Отправляйтесь в комнату с рунным ковром (**question 1**) на юге, телепортируйтесь магом через рунный ковер, примените заклинание knock на обоих сундуках и, включив Mirror Image, доставайте 5 000 монет, пращу +3, кожаные доспехи +3, облегченный щит +3 и палицу +2. Щелкните теперь на кровати в углу, когда курсор примет форму «применения магии». Вас перебросят в круглую комнату, и каменная статуя задаст первый вопрос. Начинается он так: «My father roamed as...», а вы должны выбрать первый ответ со словами «It began with you...». Вас телепортирует к призраку Дарлага в центр уровня.



Шагайте в комнату с машиной (**Machine**), там щелкните на ней, и ваш охранный знак заставит ее заработать. Переходите на юг, в комнату с пауками и эттеркапами (**question 2**). Перебейте их, но будьте аккуратны — местный Astral Phase Spider (4 000 очков опыта) достаточно силен и любит атаковать ваших магов, телепортировавшись им за спину. Подойдите к статуе справа от центрального колодца, она задаст несколько вопросов. Вопросы будут касаться родословной великого гнома, причем вопросы могут различаться. Ответы: мать Durlag'a — Islanne, сын — Kiel, прозвище отца героя — ThunderAxe, прозвище самого Durlag'a — Trollkiller. После трех правильных ответов вас снова перебросят в комнату с вопросами. Вопрос: «Where is my pain...», третий ответ с последовательностью слов «west, south, east, north».

Опять вас перенесут обратно к призраку, откуда вы пойдете на поиски второй руны. Ее заграбастала нежить Grael (**Compass rune**), обитающая в зеленых пещерах. Сами пещеры довольно интересны и полны сюрпризов. В них почти нет ловушек, но в некоторых местах пол затоплен противной зеленкой, стоять в которой не советую, если не хотите постоянно терять по одной жизни. Залезайте в тайники-альковы с зеленкой, что развешаны по стенам, и обыскивайте грибные полянки. Враги в пещерах представлены Greater Ghouls и Crypt Crawlers, тварями не очень опасными, но способными «заморозить» ваших героев. Чтобы противостоять «заморозкам», берите в руки меч Spider's Bane и применяйте магию Freedom.

Итак, убив нежить Grael (5 000 очков опыта), заберите его охранный камень и идите в восточную часть пещер, где за фальшивой стеной обнаружится ход к тронной комнате, то есть к третьей комнате с вопросами (**question 3**). В первой же комнате по ходу движения залезьте в сундук, там лежит меч +1, Tongue of Flame. Совершенно уникальное оружие: +1 против всех, +2 против регенерирующих созданий, +3 против любящих холод монстров и +4 против нежити. Из этого же сундука возьмите крутой посох (+9 к урону, но ограниченное количество использований). В тронной комнате возьмите из кучи 13 тысяч золотых и кинжал SoulTaker из ящика в углу (примечание: в некоторых версиях он будет у рыцаря Смерти — Deathknight). Щелкните на трон, и перенесетесь в уже знакомое помещение с каменными статуями. Вопрос: «...Answer where blame has fallen». Ответ третий, со словами «...you are to blame». Все! Вас вернут к призраку. Поговорите и соглашайтесь помочь. Шагайте к призраку Islanne и откройте дверь в комнату на востоке (**to Death Knight**). Поговорите с девушкой, выспитесь и по лестнице поднимайтесь в гости к боссу башни — рыцарю Смерти.

БИТВА С РЫЦАРЕМ СМЕРТИ

Попав в его скромное жилище, не торопитесь бежать вперед, а лучше нашлите на отряд усиливающую и ускоряющую магию. Я предлагаю действовать вором и воином, а магов и клириков использовать в качестве подмоги — все время кидать в противника все известные им атакующие заклинания.

Итак, дайте воину ботинки скорости, примените на него магию сопротивления огню (Resist Fire) и дайте соответствующее «остужающее» кольцо. Желательно еще использовать на вояку свиток защиты от нежити. Рекомендуется также положить в слоты воина пару напитков скорости (oil of speed).

Теперь переведите вора в скрытный режим. Пустите вора и воина вперед и поговорите с противником. Заводите вора рыцарю за спину, пока воин бежит на него.

Первым делом рыцарь Смерти кинет заклинание Dispell Magic, но вы уже успеете нанести ему пару ударов. Глотайте воином напиток скорости и снова атакуйте рыцаря. В этот момент вор уже должен добраться до спины рыцаря и мечом +1 (Tongue of Flame) нанести ему удар в спину. Урон от такого подлого приема будет огромным, но вы не радуйтесь раньше времени. Рыцарь выживет, проведет атаку своим мечом и кинет огненный шар. Вор должен успеть отскочить и постараться уже перейти в скрытный режим!

Воин еще должен держаться и ждать, пока вор нанесет второй удар в спину. Если все пройдет гладко, его хватит, чтобы добить босса (15 000 очков опыта, 120 жизней). Теперь поговорите с пареньком и убедите его бежать из башни как можно скорее.

Хинт: если забить рыцаря никак не удается, можно напасть на него быстроногим героем, а затем бегать по круглому балкону — рыцарь станет игнорировать других героев, которые будут его потихонечку расстреливать.

Возвращайтесь с победой на четвертой этаж и пообщайтесь с призраком Islanne, которая перенесет отряд на свежий воздух, прямо рядом со входом в башню.

Кстати, помимо описанного есть еще альтернативный вариант действий. Переведите вора в скрытный режим, подбегите к рыцарю и разбейте зеркало рядом с ним. Глотните напиток невидимости и встречайте зеркальных монстров. Отражение рыцаря Смерти сцепится с ним самим и убьет его, а другие твари бросятся на отряд. Опасайтесь великанов-отражений и двух Greater doppledanger — они опасны.

ПОСЛЕСЛОВИЕ

Башня освобождена от ее проклятья, тайна острова оборотней также решена, но осталось уладить еще одну маленькую проблему. Как только вы вернетесь в Ulgoth's Beard, чтобы известить всех о победе над рыцарем Смерти, вы подвергнетесь атаке злобных культистов. Они потребует кинжал SoulTaker, который получат, даже если вы откажетесь его давать. Начнется драка, сначала выступят маги и убийцы, затем с запада подтянутся лучники и рядовые бойцы. Отвлеките их вызванными тварями, пока разбираетесь с первым отрядом врагов.

После битвы зайдите к маме спасенного в башне парня, у нее получите полтысячи монет. А парень опять убежал на поиски приключений... Загляните в таверну к гному, поручившему найти кинжал, и расскажите ему о культистах. Отдохните и шагайте к странному дому (**Pentagram house**). Видите бойца у входа? Если заведете разговор и нагрубите, то к нему на помощь подтянутся еще человек шесть. Лучше избегайте разговора и киньте на охранника «очаровывающую» магию вроде Dominate. Затем прикажите ему отойти и уберите куда-нибудь подальше.

Внутри дома вас уже ждут. Быстро примените магию обнаружения невидимок, чтобы найти спрятавшихся воров (ха, хоть избежите подлых ударов в спину). Наплодите тварей и уничтожьте сначала магов, а затем рядовых бойцов. Израненных героев вовремя выводите на свежий воздух — избежите лишних смертей. Сохранитесь, дайте героям отдохнуть и примените на воина свиток с защитой от магии. Желательно также использовать всю доступную защитную и усиливающую магию на всех других персонажах.

Спускайтесь вниз, в подвал с пентаграммой. Жрица будет разговорчива, но все беседы неизбежно приведут к драке. Быстро атакуйте жрицу и ее подручных, пока воин бежит на демона. Вору будет полезно пострелять взрывными стрелами в дальних рядовых бойцов, чтобы они не отвлекали от главного противника. Демон постарается применить магию Vampiric Touch, а также обратить героя в нежить. Однако защита от магии и спасброски воина должны гарантировать тщетность его усилий. Уничтожив жрицу и вражеских бойцов, помогите остальными членами группы атаковать босса. Получайте свои законные 16 тысяч очков опыта и возвращайтесь в таверну, к гному. Коротышка очень обрадуется, подарит молот +1 (+4 против гигантов) и соберется в обратный путь, к себе в горы. Вы же идите в гости к еще не уничтоженному Sarevok'у, который стал чуть-чуть (даже меньше чем чуть-чуть) сильнее. Заодно получите новую «финальную» сохраненную игру, чтобы использовать ее в грядущих дополнениях.

На этом ваши приключения в дополнении Tales of the Sword Coast закончатся, герои засядут в таверну, а все мы будет ждать новых приключений в следующем дополнении и (в отдаленном будущем) в Baldur's Gate II. Наверное, он будет происходить в городе Amn, а третья часть — в знаменитой своими бехолдерами столице Waterdeep. Вот тогда вслед за Drizzt'ом придет черед Volo и Elminster'a...

CIVILIZATION: CALL TO POWER

Разработчик: **Activision**
Издатель: **Activision**
Выход: **март 1999 г.**
Жанр: **пошаговая стратегия**
Требования: **Win95/98/NT 4.0, P-133, 16 Мб**

Достойное развитие идей Сида Мейера

Слово «Civilization» вызывает стойкие ассоциации с игрой «всех времен и народов» легендарного Сида Мейера. Однако к новой версии моделирования человеческого общества — к игре Civilization: Call to Power (сокращенно — CtP) — не имеет никакого отношения ни сам Сид Мейер, ни его фирма Firaxis, ни даже кампания Microprose, в стенах которой Сид сотворил свою Civilization. Так что перед разработчиками из Activision встала нелегка задача «подправить классику». Забегая вперед, скажем, что это им удалось, хотя игровая концепция не изменилась в своей основе: осталась старая система основания городов, производства юнитов, строительства зданий, сооружений и Чудес Света, развития науки и дипломатических отношений.

Тем не менее, игра в цивилизацию действительно стала глубже, реалистичнее и шире, благо что временные рамки теперь расширены до 3000 года.

Обогатилась экономическая модель цивилизации, хотя ресурсы остались прежними: пища, производство и золото. Теперь вы обязаны платить жалование свои подданным, устанавливать для них продолжительность рабочего дня и объем пайка (пропитания). Эти параметры можно менять как угодно по своему усмотрению. Например, можно урезать паек, дабы обеспечить максимально быстрый рост населения городов. А во избежание массового недовольства (кому же хочется «сидеть на диете»!) можно повысить жалование. Но можно и выжимать из своих сограждан максимум всех ресурсов. Тогда, разумеется, появятся недовольные. Однако в CtP недовольство не всегда приводит к бунтам — появляется только *вероятность* бунта. Так что недовольство не фатально, к тому же на него можно воздействовать еще массой способов. Словом, появилась большая гибкость в глобальном правлении государством.

Эта гибкость дополняется возросшим числом способов правления. В дополнение к анархии, тирании, монархии, коммунизму, республике и демократии (бывших в Civilization) появились как «известные» (теократия, фашизм), так и «будущие» (корпоративная республика, технократия, виртуальная демократия, экотопия) общественные устройства — все, разумеется, со своими плюсами и минусами.

Вас не раздражал (или удивлял) тот факт, что в Civilization за содержание хиленького лучника надо платить столько же, сколько и за суперсовременный крейсер? В CtP с этой уравниловкой покончено. Более того, юниты больше не «висят» на тех городах, которые их произвели, и за их содержание расплачивается все государство в целом (то же самое относится к поддержке зданий). Кроме того, введено понятие «боевой готовности»: в мирное время боеготовность юнитов можно снизить до минимума, благодаря чему их содержание обходится дешевле, зато падает их «здоровье».

Города теперь можно основывать не только на суше, но и на море, и в космическом пространстве. С сетлеров сняты инженерные функции (прокладывание дорог, строительство ферм и шахт и пр.) — теперь этим занимаются сами города (что логичнее), направляя на это дело часть собственного производства.

Отдельного упоминания заслуживают специальные юниты, которых фактически не было в классической Civilization (разве что дипломаты). Теперь в вашем распоряжении имеются также клирики, шпионы, киберниндзя, работорговцы, аболиционисты, судьи, спекулянты, экотеррористы, экорейнжеры, инфесторы и телевангелисты. Все они могут выполнять особого рода миссии, не обладая обычным вооружением и оставаясь невидимыми для обычных боевых юнитов противника. Например, с помощью работорговцев можно уводить к себе в рабство жителей других стран (рабский труд выгоден: рабам не надо платить жалования и им требуется вдвое меньше пищи). Но вот наступает Век Разума, и вместе с ним — конец системе рабовладения. После этого уже никто не может производить работорговцев, и появляется новый юнит — аболиционист, который делает прямо противоположное — превращает рабов в свободных жителей. Чудо Света под названием Emancipation Act окончательно добивает рабовладение: с его построением все рабы автоматически становятся свободными жителями, возникают бунты в тех городах, которые содержали рабов.

Пример с рабовладением показателен еще и тем, что разработчики пытались учесть все мелочи, дабы приблизить игровую модель к реальности. И таких мелочей масса. Например, можно грабить торговые маршруты, а горы считаются непроходимыми для конников и колесной техники, если там не проложены дороги.

Графика в 65 000 цветов при разрешении от 640x480 до 1 024x768 смотрится очень прилично. Вкупе с игровыми мелодиями создается приятная игровая атмосфера на манер Age of Empires (причем сходство настолько близкое, что порой возникает мысль о плагиате). Завершение строительства каждого Чуда Света сопровождается показом соответствующего видеоролика (правда, коротеньким и в разрешении 320x240).

В заключение логичен вопрос: так что же «круче» — вторичная по своей сути, но выигрывающая в графике CtP или новый проект Сида Мейера с большими стратегическими возможностями под названием Sid Meier's Alpha Centauri? А решайте сами! Только попробуйте и то, и другое.

ЭКОНОМИЧЕСКАЯ МОДЕЛЬ

В своей основе экономическая модель цивилизации перекочевала из Civilzation II (Civ II), но есть и кое-какие доработки.

Ресурсов по-прежнему три вида: food (пища), production (производство) и gold (золото).

Как и раньше, пища необходима для дальнейшего роста городов. Однако теперь вы можете отмерять пайки (rations), идущие на пропитание жителей. Чем меньше размер пайка, тем больше пропитания остается в «закромах» и тем быстрее растет численность городов. Однако уменьшение пайка ведет к появлению недовольства (unhappiness) среди местного населения.

Production, как и прежде, идет на строительство зданий и Чудес Света и производство и содержание юнитов. Однако появилась и новая «графа расходов». Речь идет о public works («общественные работы») — это то количество production, которое тратится на «усовершенствования местности» (дороги, фермы шахты и пр.). (Эта функция теперь снята с сетлеров.) Кроме того, появилась возможность уста-

навливать продолжительность рабочего дня (workday). Чем больше длится рабочий день, тем больше вырабатывается production, но и больше недовольных среди местных жителей.

Gold (деньги), как и раньше, идет на содержание уже построенных зданий и развитие науки. Кроме того, с помощью денег можно мгновенно завершать текущее строительство. И, разумеется, золото осталось действенным инструментом в дипломатических отношениях. Однако вместо графы luxury (роскошь) появилась графа wages (жалованье). То есть теперь вы обязаны выплачивать жалованье жителям своих городов. Чем меньше жалование, тем полнее ваша казна, но и выше уровень недовольства населения.

ГЛОБАЛЬНОЕ ПРАВЛЕНИЕ

Глобальные распоряжения, относящиеся к цивилизации в целом, отдаются через панель CIV STATUS. Чтобы вызвать эту панель, щелкните по кнопке Screens (в правом нижнем углу экрана). Тогда всплывет меню, в котором надо выбрать Civ (щелчком **левой кнопки** мыши).

На панели CIV STATUS есть три «рычажка», которые можно двигать вправо-влево, меняя тем самым следующие параметры:

Workday: рабочий день может колебаться от 4 до 12 часов. Стандарт — 8 часов. Минимальный рабочий день уменьшает production на 50 %, а максимальный — увеличивает на 50 % (по отношению к стандартному рабочему дню);

Wages: жалование в единицах gold, выплачиваемое каждому жителю. Может колебаться от 2 до 6. Чем меньше размер жалования, тем больше денег остается у вас в казне;

Rations: объем пайка, выдаваемый каждому жителю. Чем меньше размер пайка, тем больше пищи идет в «закрома» и тем быстрее растут ваши города.

Увеличение workday и уменьшение wages и rations ведет к росту числа недовольных в ваших городах, что отражается в уменьшении показателя **happiness** (в буквальном переводе — счатье, подробности в разделе *HAPPINESS*). Каждый способ правления (монархия, республика и пр.) имеет свои «стандарты» workday, wages и rations, при которых население еще остается довольным. Эти стандарты отмечаются красными точками на соответствующих шкалах.

Шкала **HAPPINESS** (в верхней части панели) отражает средний уровень «счастья» в вашем государстве. С ним тесно связаны следующие данные:

RIOT — число городов, которые могут взбунтоваться на следующем ходу;

REV — число городов, в которых произойдет восстание на следующем ходу;

CELEB — число городов, которые будут праздновать на следующем ходу.

Кроме того, на панели CIV STATUS имеются еще две кнопочки, щелкая по которым, можно менять следующие два параметра:

PW (Public Work) — доля Production, идущая на «общественные работы» (возведение ферм, шахт и т. п.). Может колебаться от 0 до 100 %;

SCIENCE — доля денег, идущая на развитие науки. Верхний предел определяется типом правительства.

В нижнем правом углу панели имеется кнопочка **CHANGE**, щелкая по которой, можно менять тип правления.

ТИПЫ ПРАВЛЕНИЯ

В игре предусмотрено 12 типов правления государством: anarchy (анархия), tyranny (тирания), monarchy (монархия), theocracy (теократия), republic (республи-

ка), communism (коммунизм), fascism (фашизм), democracy (демократия), corporate republic (корпоративная республика), technocracy (технократия), ecotopia (экотопия) и virtual democracy (виртуальная демократия). Чтобы иметь возможность перейти к тому или иному способу правления, его надо сначала «открыть» (например, для перехода к республике надо сделать научное открытие republic). Исключение составляют анархия и тирания, которые известны изначально.

Чтобы сделать переход к другому общественному устройству, надо войти на панель CIV STATUS, щелкнуть по кнопке change и затем выбрать желаемое. Однако переход к новому типу правления перейдет не сразу, а спустя несколько ходов (это определяется случайным образом, хотя возможен и мгновенный переход; максимум — 4 хода). На время переходного периода установится анархия — самый неэффективный способ правления, когда полностью замирает развитие науки и существенно падает выработка gold и production.

Учтите, что некоторые юниты можно производить только при определенных типах правления. (Например, клирик доступен только в теократическом обществе.) При смене правительства такие юниты автоматически исчезают, если новое правительство не может их поддерживать.

Каждый тип правления характеризуется следующими показателями:

Growth — рост населения; чем выше growth, тем быстрее растет численность населения городов;

Production — эффективность производства; чем выше production, тем быстрее идет строительство или производство;

Science — эффективность ведения научных исследований; чем выше science, тем быстрее идут научные исследования;

Gold — эффективность товарно-денежной системы; чем выше gold, тем больше денег вы получаете;

Military — настроение населения, связанное с ведением боевых действий; чем выше military, тем ниже недовольство.

Все перечисленные выше показатели оцениваются так: ужасно (awful), плохо (bad), средне (average), хорошо (good) и отлично (excellent).

Maximum Science Setting — максимальная доля денег, которую можно пустить на развитие науки.

Приведем характеристики всех способов правления.

Anarchy
Growth: ужасно
Production: ужасно
Science: ужасно
Gold: ужасно
Military: ужасно
Max. Science Setting: 0 %

Monarchy
Growth: плохо
Production: средне
Science: плохо
Gold: плохо
Military: хорошо
Max. Science Setting: 50 %

Republic
Growth: плохо
Production: хорошо
Science: средне
Gold: средне
Military: плохо
Max. Science Setting: 60 %

Tyrany
Growth: ужасно
Production: средне
Science: ужасно
Gold: плохо
Military: средне
Max. Science Setting: 50 %

Theocracy
Growth: плохо
Production: хорошо
Science: плохо
Gold: хорошо
Military: средне
Max. Science Setting: 60 %

Communism
Growth: средне
Production: отлично
Science: ужасно
Gold: плохо
Military: хорошо
Max. Science Setting: 60 %

Facism
Growth: средне
Production: хорошо
Science: средне
Gold: плохо
Military: отлично
Max. Science Setting: 70 %

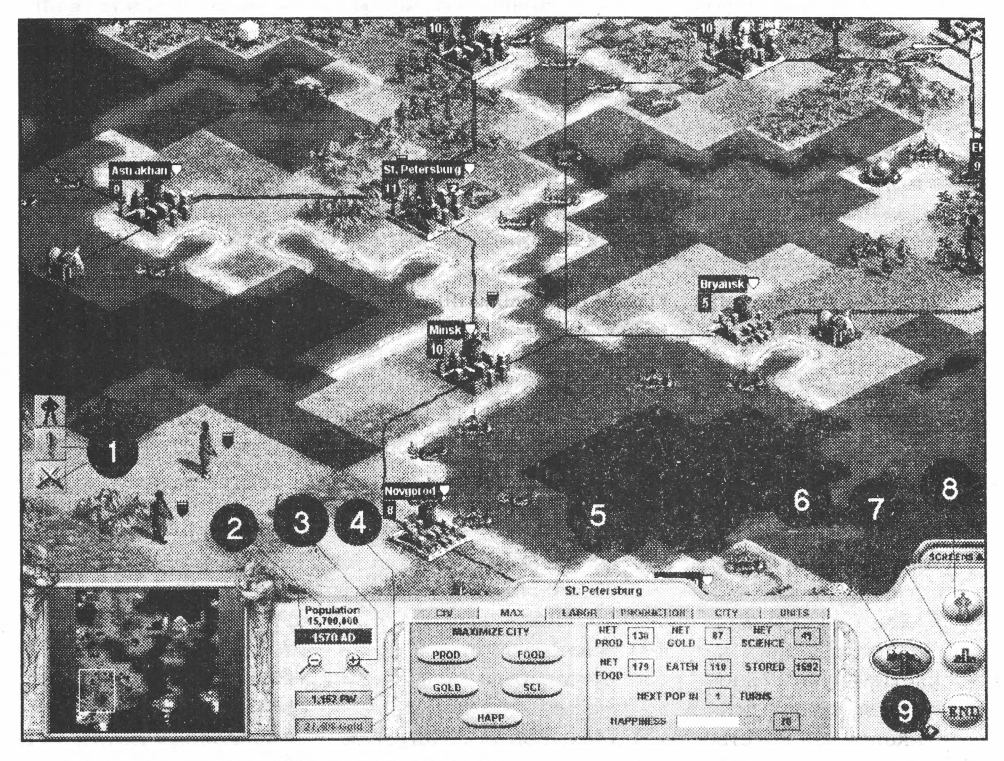
Corporate Republic
Growth: средне
Production: хорошо
Science: хорошо
Gold: отлично
Military: средне
Max. Science Setting: 60 %

Ecotopia
Growth: хорошо
Production: плохо
Science: хорошо
Gold: хорошо
Military: хорошо
Max. Science Setting: 80 %

Democracy
Growth: средне
Production: средне
Science: хорошо
Gold: средне
Military: плохо
Max. Science Setting: 70 %

Technocracy
Growth: хорошо
Production: отлично
Science: хорошо
Gold: средне
Military: средне
Max. Science Setting: 80 %

Virtual Democracy
Growth: отлично
Production: плохо
Science: отлично
Gold: хорошо
Military: плохо
Max. Sc. Setting: 100 %



ГЛАВНЫЙ ЭКРАН

1 – всплывающие пиктограммы (щелкните **левой кнопкой** мыши)
2 – текущий год и численность населения в вашем государстве
3 – уменьшение/увеличение масштаба
4 – общий запас золота и накопленное количество Public Work
5 – панель города (подробности в разделе *ГОРОДА*)
6 – переход к панели Public Works (подробности в разделе *СТРОИТЕЛЬСТВО*)

7 — переход от города к городу
8 — переход от юнита к юниту
9 — завершение хода

ОБЩИЙ СОВЕТ: если что-то непонятно (назначение кнопки, функция сооружения и пр.), попытайтесь щелкнуть по этому объекту **правой кнопкой** мыши, практически всегда вы получите какую-то информацию.

ГОРОДА

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Основу могущества вашего государства составляют города. Только в городах собираются ресурсы, производятся юниты, возводятся разнообразные здания и сооружения и строятся Чудеса Света.

В Civ: CtP города можно основывать не только на суше, но и на море, и даже в космическом пространстве (в двух последних случаях они называются колониями). Морские колонии основывает Sea Engineer, а космические — Space Engineer. Единственное ограничение — в колониях нельзя строить аэропорты (airports) и все здания, относящиеся к досовременной эре (то есть те, доступ к которым появляется до наступления Modern Age).

Иногда может возникать потребность «расформировать город» (например, вы завоевали какой-нибудь удаленный или никчемный город противника). Чтобы сделать это, надо вызвать панель CITY STATUS (через SCREENS), указать город и щелкнуть по кнопке DISBAND. Тем самым город будет уничтожен, а на его месте появится сетлер. Однако так можно расформировывать города с населением не выше 3 единиц.

Система управления городами несколько иная, чем в Civilization (теперь по двойному щелчку мыши вы не попадаете на экран города). Для начала надо выбрать город, щелкнув по нему **левой кнопкой** мыши. Далее смотрите в нижнюю часть экрана (**5**): щелчок по кнопочкам от CIV до UNITS вызывает панели, описание которых приводится ниже.

CIV — ведает глобальным управлением государством; можно делать почти все (кроме смены правительства), что и с панели CIV STATUS (подробности выше, в разделе *ГЛОБАЛЬНОЕ ПРАВЛЕНИЕ*).

MAX — в левой части панели (под MAXIMIZE CITY) имеется 5 кнопочек: PRODuction, FOOD, GOLD, SCIence, HAPPiness. Они позволяют так перераспределить рабочих в городе, чтобы получился максимальный эффект по одному из этих показателей. Например, если нажать на кнопочку FOOD, то будет добываться максимально возможное количество пропитания, следовательно, населения города будет расти максимально быстро. В правой части панели выдается также информация о том, сколько пропитания съедается за 1 ход (eaten), сколько накоплено (stored) и через какое количество ходов (next pop in ... turns) население города увеличится на 1. Чуть ниже — шкала HAPPINESS для данного города.

LABOR — здесь можно переводить рабочих в разряд «специалистов». Entertainer (тот, кто развлекает) дает +1 happiness; scientist (ученый) дает +10 science; merchant (торговец) дает +10 gold; laborer (работник) дает +20 production. Для перевода рабочего в разряд merchant обязательно наличие в городе Marketplace или Bank, а в разряд laborer — Factory.

PRODUCTION — чтобы начать строительство/производство, щелкните по кнопке BUILD. В появившимся списке юнитов, зданий и Чудес Света выберите нужное

(щелчком **левой кнопки** мыши), а затем снова щелкните по BUILD. Можно задавать целую очередь на строительство/производство, для этого надо щелкать по кнопочкам QUEUE (добавление/удаление из списка очереди делается с помощью Add/Remove). Можно не ждать окончания строительства и купить здание, щелкнув по кнопке RUSH BUY (цена здания указывается над кнопкой). Уже построенное здание можно продать — для этого предусмотрена кнопка SELL. На поддержание зданий требуется определенное количество денег, что указывается в графе Inventory Upkeep.

CITY — щелчком по кнопке TRADE можно отправлять торговые караваны (подробности в разделе *ТОРГОВЛЯ*). Щелчок по кнопке HAPPINESS приводит сводку «счастий/несчастий». При нажатии на POLLUTION возникает сводка загрязнения окружающей среды. CRIME выдает уровень преступности в городе, а также количество food, production и gold, теряемого из-за этого.

UNITS — приводит список всех юнитов, находящихся в данном городе.

ДОБЫЧА РЕСУРСОВ

Все ресурсы собираются в клеточках вокруг города (поле 5x5, исключая угловые клетки). Каждая клеточка, в зависимости от типа местности, дает какое-то количество ресурсов. Добычу ресурсов можно перераспределять. Чтобы сделать это, надо сначала выбрать город (щелчком **левой кнопки** мыши). Затем щелкните по нему **правой кнопкой** мыши. В появившейся панели можно перемещать рабочих: щелкните **левой кнопкой** мыши сначала по той клеточке, откуда вы хотите переместить рабочего, а затем по той, куда вы хотите его переместить. На местности также можно возводить сооружения (шахты, фермы, дороги), увеличивающие добычу ресурсов (подробности ниже, в подразделе *СТРОИТЕЛЬСТВО НА МЕСТНОСТИ*).

ТИПЫ МЕСТНОСТЕЙ

Наиболее подходящими типами местности для основания городов являются степи (**grassland**) и равнины (**plains**). Они дают food = 10, production = 5 и food = 5, production = 10 соответственно (золота вообще не дают). На них легко строятся дороги, фермы и шахты (дешево обходится их строительство).

Леса (**forest**) и джунгли (**jungle**) позволяют усилить производство (production = 20) и обеспечивают сносным уровнем продовольствия (food = 5). Однако на них можно строить только дороги, которые обходятся весьма недешево. Джунгли и леса дают защитный бонус в 50 % и замедляют движение (movement cost = 3 и = 2 соответственно).

Холмы (**hills, desert hills, polar hills**) обеспечивают чуть меньшим производством (production = 10), чем леса и джунгли (при том же уровне food = 5), зато дают золото (gold = 5). Кроме того на них можно возводить еще и шахты. В смысле защиты и проходимости холмы приравнены к лесам (defense bonus = 50 %, movement cost = 2).

Горы (**mountains, desert mountains, polar mountains**) дают в 2 раза больше production (20), чем холмы, однако совсем не обеспечивают питанием (food = 0). Золота они дают столько же (gold = 5). На них так же можно строить шахты и дороги, но это строительство обходится очень дорого. Горы сильнее всего замедляют движение (movement cost = 4) и дают существенный бонус (100 %) обороняющимся войскам.

Ближе к полярной зоне попадаются ледники (**glacier**) и тундры (**tundra**). Ледники — вообще бесполезные клеточки, так как не дают никаких ресурсов и на них ничего нельзя строить (движение по ним также затруднено: movement cost = 3). Тундры дают все же food = 5, и по ним можно прокладывать дороги (хотя и с трудом); movement cost = 2.

В засушливых зонах попадаются пустыни (**desert**). Пустыни обеспечивают только минимальным уровнем производства (production = 5), зато на них можно строить все: шахты, фермы, дороги (правда, строительство обходится недешево); movement cost = 2.

В чересчур влажных зонах попадаются болота (**swamp**). Так же, как и пустыни, болота дают лишь производство (production = 5), но на них можно строить только дороги. В отличие от пустынь, болота дают защитный бонус (50 %), и двигаться по ним труднее (movement cost = 3).

Все перечисленные выше типы местности относятся к суше, и все их можно преобразовывать (terraform), так что даже «самые никчемные» (типа ледников) начинают давать больше ресурсов. Только для этого необходимо сделать сначала соответствующее открытие (например, для преобразования ледников необходимо знание advanced composites).

Наличие рек заметно обогащает местность: если по клеточке проходит река, то местность получает дополнительно +5 food, +5 production и +5 gold. Река облегчает движение (movement cost = 1/2).

Морские клеточки тоже отличаются должным разнообразием, причем все они весьма богаты на ресурсы. Так что есть резон основывать города на побережье или рядом с ним. Перечислим морские клеточки.

Beach (взморье)
Food: 10
Production: 5
Gold: 5
Movement cost: 1

Shallow Water (мелководье)
Food: 10
Production: 10
Gold: 5
Movement cost: 1

Continental Shelf (континент. шельф)
Food: 10
Production: 10
Gold: 5
Movement cost: 1

Trench (канава)
Food: 10
Production: 10
Gold: 5
Movement cost: 1

Deep Water (глубоководье)
Food: 5
Production: 15
Gold: 5
Movement cost: 1

Rift (трещина)
Food: 5
Production: 25
Gold: 5
Movement cost: 1

Volcano (вулкан)
Food: 5
Production: 45
Gold: 10
Movement cost: 1

На континентальном шельфе, в глубоководье, в трещинах и на вулканах можно строить что угодно: undersea mines (подводные шахты), nets (сети для ловли рыбы) undersea tunnel (подводные туннели для движения сухопутных юнитов). На взморье и мелководье можно только ставить сети и прокладывать подземные туннели. Заметьте, что подводные вулканы сами по себе дают очень много production, а с пост-

роением undersea mines превращаются в бесценные «источники производства». Наконец, заметим, что в результате загрязнения окружающей среды любая клеточка может стать «мертвой» (dead tile). Мертвая клеточка не дает вообще никаких ресурсов. Однако ее можно «реанимировать» (terraform), для чего вам потребуется знание conservation.

СТРОИТЕЛЬСТВО НА МЕСТНОСТИ

Возле городов можно возводить различные сооружения (шахты, фермы и пр.), увеличивающие добычу ресурсов. Но, в отличие от Civ, данной работой занимаются не сетлеры.

В Civ: CtP возведение сооружений на местности стоит затрат единиц productions, вырабатываемых во всех городах. Эта графа расходов называется Public Work (общественные работы). Долю productions, идущую на Public Works, можно менять, щелкая по знакам плюс и минус рядом с PW (либо на панели CIV STATUS, либо на панели города — CIV). Public Works собирается в «общий котел», размер которого растет от хода к ходу. Как только накопится требуемая сумма, можно начинать строительство. С этой целью щелкните по кнопке 6. Появится панель Tile Improvement, на которой можно выбрать желаемое, щелкнув **левой кнопкой** мыши. Затем щелкните по нужной клеточке возле города. Строительство займет несколько ходов (от 2 до 4).

Обратите внимание, что панель Tile Improvements фактически состоит из четырех панелей: LAND — строительство на суше; SEA — строительство на море; SPACE — строительство в космосе; TERRA — преобразование местности (о чем поговорим чуть ниже), так что сначала надо выбрать нужный раздел. Если какая-то клеточка на панели затемнена, это означает, что для данного строительства еще не хватает Public Works. Чтобы узнать требуемую сумму, можно просто навести курсор мыши на клеточку.

Ниже приводятся все возможные улучшения. В графе ***требуется*** указывается научное открытие, которое надо сделать, чтобы иметь возможность произвести данное улучшение. PW означает требуемое количество Public Work (может меняться в зависимости от типа местности). ***Время*** — это число ходов, уходящее на постройку. Графа ***дает*** указывает на прирост ресурсов, даваемый данным улучшением (может меняться в зависимости от типа местности).

СУША

Farms
Требуется: Agriculture
PW: 200
Время: 2
Дает: +5 food

Advanced Farms
Требуется: Agricultural Revolution
PW: 500
Время: 2
Дает: +15 food

Hydroponic Farms
Требуется: Smart Materials
PW: 1400
Время: 2
Дает: +25 food

Mines
Требуется: Mining
PW: 300–400
Время: 2
Дает: +5–15 production, +5 gold

Advanced Mines
Требуется: Electricity
PW: 800–1000
Время: 2

Дает: +10–30 production, +5-10 gold

Mega Mines
Требуется: Robotics
PW: 1600–2200
Время: 2
Дает: +10–45 production, +5-15 gold

Roads
Требуется: Toolmaking
PW: 60–400
Время: 2–4
Дает: увеличивает в 3 раза скорость движения

Railroads
Требуется: Railroad
PW: 120–800
Время: 3–4
Дает: увеличивает в 5 раз скорость движения

Maglevs
Требуется: Superconductor
PW: 240–1600
Время: 4
Дает: увеличивает в 10 раз скорость движения

Radar Station
Требуется: Jet Propulsion
PW: 1000
Время: 4
Дает: засекает юниты в пределах 25 клеток

Listning Post
Требуется: Electrification
PW: 1000
Время: 4
Дает: «видимость» в пределах 8 клеток

Air Base
Требуется: Aerodynamics
PW: 1000
Время: 4
Заправляет самолеты топливом; служит базой для десантирования (paradrop) парашютистов (paratrooper); «видит» в пределах 2 клеток и засекает юниты на радаре в пределах 3 клеток.

Fortification
Требуется: Stone Working
PW: 1000
Время: 4
Дает: +150 % бонус к защите; «видит» в пределах 2 клеток

МОРЕ

Nets
Требуется: Shipbuilding
PW: 200–400
Время: 2
Дает: +5–10 food

Fisheries
Требуется: Ocean Farming
PW: 500–900
Время: 2
Дает: +15–30 food

Advanced Fisheries
Требуется: Robotics
PW: 1400–2000
Время: 2
Дает: +25–50 food

Undersea Mines
Требуется: Sea Colony
PW: 400–600
Время: 2
Дает: +30–50 production, +5 gold

Advanced Undersea Mines
Требуется: Ultra-Pressure Machinery
PW: 1000–1400
Время: 2
Дает: +30–50 production, +10 gold

Mega Undersea Mines
Требуется: Future Sea 2
PW: 2200–2800

Время: 2
Дает: +90 – 150 production,
+15 gold

Undersea Tunnels
Требуется: Sea Colonies
PW: 1200 – 2400
Время: 2 – 4
Позволяет сухопутным юнитам перемещаться под водой; увеличивает в 10 раз скорость передвижения. Если повреждается хотя бы один участок туннеля, то погибают все юниты, находящиеся в туннеле.

Sonar Buoy
Требуется: Mass Production
PW: 150
Время: 2
Засекает подводные лодки (но не Stealth Submarines).

КОСМОС

Food Pods
Требуется: Space Colonies
PW: 600
Время: 2
Дает: +20 food

Food Modules
Требуется: Asteroid Mining
PW: 1400
Время: 2
Дает: +40 food

Food Tanks
Требуется: Genetic Tailoring
PW: 2200
Время: 2
Дает: +60 food

Food Pods
Требуется: Space Colonies
PW: 600
Время: 2
Дает: +20 food

Assembly Bays
Требуется: Space Colonies
PW: 600
Время: 2
Дает: +30 production,
+5 gold

Advanced Assembly Bays
Требуется: Asteroid Mining
PW: 1400
Время: 2
Дает: +60 production,
+10 gold

Mega Assembly Bays
Требуется: Future Flight 2
PW: 2200
Время: 2
Дает: +90 production,
+15 gold

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ МЕСТНОСТИ

По мере развития науки появляется возможность преобразовывать местность (например, сравнивать горы), делая ее более плодовитой на ресурсы или более отвечающей вашим требованиям. На преобразование местности расходуются единицы productions, идущие по статье Public Works. Здесь все точно так же, как и при *СТРОИТЕЛЬСТВЕ НА МЕСТНОСТИ*, поэтому подробности смотрите в предыдущем подразделе. Единственное отличие – на панели Tile Improvements надо щелкнуть по кнопке TERRA.

Только учтите, что при преобразовании местности автоматически сносятся все сооружения, построенные там ранее (шахты, фермы и пр.).

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ РЕСУРСОВ

В Civ: CtP появилась возможность переводить production в gold или public work. Первая операция называется Capitalization и появляется с открытием Economics.

Вторая называется Infrastructure и появляется с открытием Engineering. Перевод production осуществляется в каждом городе отдельно. Для этого надо сначала выбрать город, а затем в меню PRODUCTION — BUILD установить Capitalization или Infrastructure соответственно.

РАБЫ

В Civ: CtP появились рабы. В отличие от свободных жителей (citizens), рабам не надо платить жалование (wages), рабы довольствуются только половинным рационом питания. Однако рабов нельзя использовать в качестве специалистов.

В рабов можно обращать граждан другой расы. Делают это специальные юниты — работорговцы (**slavers**). Работорговец с вероятностью в 100 % порабощает незащищенного сетлера. При нападениях на город шансы на успех у работорговца составляют 75 %; в случае же провала попытки работорговец раскрывается (и уничтожается) с вероятностью в 50 %. Если работорговец был в стеке с боевыми юнитами и его армия одержала победу, тогда часть побежденной армии может быть обращена в рабов. Рабы автоматически и мгновенно переправляются в ближайший город расы работорговца. Операция порабощения стоит 250 gold. Работорговец невидим для обычных юнитов. Засечь его могут только slavers, abolitionists, clerics, spies, cyber ninjas и infectors. Города с крепостными стенами (city walls) обладают стопроцентной защитой от работорговцев.

Система рабовладения фактически подходит к концу с наступлением Age of Reason. Начиная с этих пор, ни одна раса не может производить slavers и, следовательно, добывать рабов. В это время появляется другой юнит, аболиционист (**abolitionist**), который делает прямо противоположное — освобождает рабов. Аболиционист может атаковать любой город противника, в котором есть рабы. С вероятностью в 75 % он достигает успеха: 1 раб автоматически и мгновенно превращается в свободного жителя ближайшего города расы аболициониста; в случае провала аболиционист раскрывается с вероятностью в 50 %. Стоит эта операция 50 gold. Аболиционист также может провоцировать восстание рабов (с вероятностью в 100 %). Эта операция тоже требует денег; размер суммы зависит от количества рабов в городе, удаленности города от столицы и количества золота у атакованной расы. Аболициониста видят только те же юниты, которые видят работорговца (см. выше).

Чудо Света под названием Emancipation Act окончательно ставит точку на рабовладении. С построением этого Чуда Света все рабы (по всему миру) превращаются в свободных жителей. Этот акт вызывает восстание рабов во всех городах (где были рабы), кроме городов той расы, которая осуществила Emancipation Act.

HAPPINESS

Это показатель «счастья», то есть того, насколько люди довольны вашим правлением. «Счастье» оценивается по всему государству в целом и по каждому городу в отдельности. «Счастье» отображается цветной полоской HAPPINESS: для государства — на панели CIV STATUS (см. раздел *ГЛОБАЛЬНОЕ ПРАВЛЕНИЕ*) и в разделе CIV на Панели Города; для города — в разделе MAX на Панели Города.

Норма — это когда показатель «счастья» находится на отметке 74. Уменьшение этого показателя на каждый пункт увеличивает вероятность бунта (riot) на 10 %. (Например, при happiness=70 есть сорокапроцентная вероятность того, что в городе вспыхнет бунт). Бунтующий город не производит ничего (ни food, ни gold, ни production). Число городов, в которых может возникнуть бунт на следующем ходу, при-

водится в графе RIOT на панели CIV STATUS (и в разделе CIV на Панели Города). Если happiness падает ниже 60, то в городе поднимается восстание (наверняка!). Мятежный город автоматически откалывается от вашей цивилизации и отходит от подчинения вам. Более того, мятеж — заразная «болезнь», а потому появляется вероятность того, что восстание поднимется и в соседних городах (даже если там happiness больше 60). Число городов, в которых произойдет восстание на следующем ходу, приводится в графе REV на панели CIV STATUS (и в разделе CIV на Панели Города).

При высоком уровне «счастья» население города начинает расти вдвое быстрее. Такие города считаются «празднующими» (celebrateing). Число городов, в которых произойдет праздник на следующем ходу, приводится в графе CELEB на панели CIV STATUS.

В любом случае (даже если не происходит ни бунтов, ни восстаний) падение happiness отрицательно сказывается на вашей экономике, поскольку приводит к повышению уровня преступности (crime). Преступность приводит к потере некоторого количества food, gold и production. С преступностью можно бороться, строя Courthouse. Чудо Света под названием Chichen Itza полностью устраняет преступность.

На показатель happiness в первую очередь влияют уровни workday, wages и rations, которые вы можете выставлять по своему усмотрению (см. раздел *ГЛОБАЛЬНОЕ ПРАВЛЕНИЕ*). Кроме того, недовольство возрастает из-за других причин, описанных ниже.

Pollution — загрязнение окружающей среды. Можно понижать уровень загрязнения, строя соответствующие здания (типа Recycling Plant) и осуществляя глобальные проекты — Чудеса Света (типа Gaia Controller).

Overcrowding — перенаселенность. На каждом уровне сложности игры есть максимальный уровень населенности города. При превышении этого уровня в городе появляются недовольные. Сбивать overcrowding можно, строя здания типа Hospital. Чудо Света под названием Sensorium полностью устраняет недовольство, вызванное перенаселенностью.

Distance from Capital — удаленность от столицы. Чем дальше город удален от столицы, тем больше недовольство местных жителей. Строительство дорог (roads, railroads и maglevs) понижает это недовольство. Чудо Света под названием Confucius Academy полностью снимает недовольство, вызванное удаленностью от столицы.

War Discontent — недовольные войной, появляются из-за двух причин: 1) «родной» юнит находится за пределами города; 2) юнит уничтожен. Здание Movie Palace понижает недовольство, вызванное войной.

Too many cities — каждому типу правления соответствует некоторое максимальное количество городов, которыми можно эффективно управлять при данном способе правления. Если число городов превышает этот максимальный уровень, то появляются недовольные. Переход к более прогрессивным способам правления снимает эту проблему.

Некоторые специальные юниты (см. раздел *ЮНИТЫ)* могут совершать специальные атаки, понижая уровень happiness. Спецъюниты не видны для обычных боевых юнитов, поэтому для предупреждения спецатак полезно держать в городе тех юнитов, которые могут их обнаружить.

Имеется ряд зданий (Body Exchange, Cathedral, Coliseum, Drug Store, House of Freezing, Temple, Theater) и Чудес Света (Contraception, Hagia Sophia, Immunity Chip, Ramayana), которые самым непосредственным образом повышают happiness.

Кроме того, можно переводить рабочих в разряд entertainers – это самая быстрая (хотя и временная) мера предупреждения и/или устранения бунтов. Наличие войск в городе также повышает happiness.

Узнать «баланс счастья» можно на Панели Города, выбрав раздел CITY и нажав на кнопку HAPPINESS.

ЗАГРЯЗНЕНИЕ

По мере роста городов увеличивается загрязнение окружающей среды (pollution). Загрязнение сразу же отражается на уровне «счастья» в городе, приводя к увеличению недовольства. Кроме того, чем выше уровень загрязнения, тем больше вероятность образования «мертвых клеток» (dead tiles), которые вообще не дают никаких ресурсов. Высокий уровень загрязнения может также приводить к глобальному потеплению климата планеты (global warming), в результате чего может повыситься уровень Мирового океана и затопить прибрежные клетки.

Следить за состоянием загрязненности можно по панели города, выбрав опции CITY – POLLUTION. К быстрому росту загрязнения приводит наличие в городе Airport, Beef Vat, Factory, Oil Refinery и Robotic Plant. Ряд сооружений, а именно: Eco-Transit, Fusion Plant, Nuclear Plant, Recycling Plant и Security Monitor, наоборот, улучшают экологическую ситуацию.

НАУЧНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

Быстрое развитие науки – залог успеха, так как по мере освоения передовых технологий вы получаете возможность совершенствовать города и прилегающие к ним территории, производить все более мощные юниты, строить Чудеса Света и переходить к более эффективным способам правления.

Долю денег, идущих на научные исследования, можно менять, щелкая по кнопочкам со знаками плюс и минус рядом с надписью SCIENCE на панели CIV STATUS (вызывается через SCREENS – CIV) или CIV (в нижней части экрана). Однако эту долю нельзя поднять выше некоторого максимального уровня, определяемого типом общественного устройства (только при виртуальной демократии все 100 % можно пустить на науку).

Кроме того, увеличивать скорость проведения научных исследований можно еще несколькими путями:

1) Строить здания типа университета (к примеру, университет дает +50 % science в том городе, где он построен);

2) Переводить рабочих (в городах) в ученых (каждый ученый дает +10 science);

3) Строить Чудеса Света (например, Gutenberg's Bible дает +10 % science);

4) Обмениваться знаниями с другими странами (или требовать их у них). Подробности в разделе *ДИПЛОМАТИЯ*;

5) Красть научные достижения с помощью шпионов или киберниндзя. Однако в случае провала это чревато ухудшением дипломатических отношений;

6) При завоевании вражеского города есть шанс, что вы получите неизвестное вам знание;

7) Некоторые руины могут давать знания. Кроме того, в руинах вы можете найти какой-нибудь юнит, который присоединиться к вам; поселение, которое станет вашим; некоторое количество золота; или наткнуться на варваров, с которыми надо будет сражаться; возможен и «нулевой» исход, когда ничего не произойдет.

По мере продвижения по дереву научных исследований меняется «цена» научных открытий, когда человечество вступает в новую эру развития науки. Например,

с открытием Alchemy, Classical Education, Engineering и Banking (когда сделаны **все** эти открытия) наступает эра Ренессанса. При этом «цена» исследований увеличивается до 500, то есть, чтобы сделать очередное открытие, ваше государство должно накопить 500 science (денег, идущих на развитие науки).

Эры развития науки:

Ancient Age: цена — от 20 до 135;

Renaissance Age: цена — 780; наступает с открытием Alchemy, Classical Education, Engineering и Banking;

Modern Age: цена — 9375; наступает с открытием Age of Reason, Railroad, Medicine, Ocean Farming и Cannon Making;

Genetic Age: цена — 35155; наступает с открытием Genetics, Robotics и Space Flight;

Diamond Age: цена — 50000; наступает с открытием Wormholes, Neural Interface и Arcologies.

ДИПЛОМАТИЯ

Для ведения переговоров с любой расой необходимо сначала установить с ней контакт (контакт считается установленным, если любой ваш юнит встал на клетку, соседнюю с юнитом или городом данной расы). После этого данная раса появляется на панели DIPLOMACY (вызывается через SCREENS). Для ведения переговоров необходимо отметить расу щелчком **левой кнопки** мыши, а затем нажать на кнопку SEND EMISSARY. После этого вам становятся доступными различные действия.

MAKE A DEMAND — потребовать что-либо. В качестве требования могут выступать:

GOLD — деньги;

MAP — участок карты, не известный вам, но разведанный данной нацией;

ADVANCE — научное достижение (необходимо наличие посольства);

ACTION — действие. Более конкретно: вы можете потребовать прекратить пиратство (STOP PIRACY), уменьшить загрязнение (REDUCE POLLUTION), вывести войска с вашей территории (STOP TRESPASS), прекратить торговать с какой-либо расой (STOP TRADE WITH) или напасть на какую-либо расу (ATTACK ENEMY).

Конечно, имеет смысл что-либо требовать только у расы, которая заведомо слабее вашей. Иначе вы рискуете сильно подпортить дипломатические отношения с серьезным соперником.

OFFER AN EXCHANGE — предложить обмен. Обменивать можно:

MAPS — открытые участки карты;

ADVANCES — научные достижения (необходимо наличие посольства).

OFFER AN GIFT — предложить подарок. По сути, это попытка задобрить более могущественную расу. Таким путем вы вряд ли остановите агрессора, но можете получить время на подготовку к войне. В качестве подарка могут выступать:

GOLD — золото;

ADVANCES — научные достижения;

MAP — известный вам участок карты.

SUGGEST A TREATY — предложить договор. Договоры могут быть такими:

PEACE TREATY — мирный договор сроком на 10 ходов. Подписавшие договор стороны обязуются не нападать друг на друга. Нарушитель договора теряет престиж на международной арене (чем меньше ваш престиж, тем вам труднее договориться с какой-либо расой);

ALLIANCE — альянс. Это более тесная форма мирного договора — «договор навеки о нерушимой дружбе». Нарушитель альянса резко теряет престиж в глазах общественности;

ECO PACT – экологический пакт. Это договор о сотрудничестве в области экологии. Его действие продолжается до тех пор, пока не исчезнет глобальное загрязнение (global pollution). На время действия экологического пакта автоматически наступает перемирие между подписавшими пакт сторонами.

Между расами, которые достигли соглашения хотя бы по одному вопросу из пунктов DEMAND, EXCHANGE или OFFER, автоматически устанавливается перемирие (peace treaty) на 5 ходов.

Чтобы иметь возможность требовать научные достижения (advances) или обмениваться ими, необходимо сначала открыть посольство (embassy). Делается это с помощью дипломатов (**diplomats**). С этой целью надо подвести дипломата к любому городу нужной расы, а затем щелкнуть **левой кнопкой** мыши сначала по иконке Establish Embassy (на панели дипломата), а затем по городу.

Дипломат может также шпионить (щелчок по кнопке spy, а затем – по городу). Его шансы на успех составляют 75 %. В этом случае вы получаете доступ к важнейшей информации, касающейся чужого города: сколько и каких юнитов находится в городе, где и что добывается, уровень «счастья» и пр. В случае же провала шпионской акции дипломат автоматически раскрывается и уничтожается.

Более совершенно шпионскую операцию выполняют шпионы (**spy**) и киберниндзя (**cyber ninjas**). Хотя шансы на успех у них одинаковы (75 %), в случае провала шпионы раскрываются с вероятностью в 50 %, а киберниндзя – с вероятностью в 25 %.

Шпионы и киберниндзя могут также:

Steal advance – красть научные достижения. Шансы на успех – 50 %; вероятность раскрытия в случае провала – 50 % и 25 % соответственно. Можно указывать, какое конкретно достижение вы хотите выкрасть, однако шансы на успех при этом понижаются. Данная операция стоит 2000 gold;

Incite an uprising – спровоцировать революцию во вражеском городе. Шансы на успех – 25 %; вероятность раскрытия в случае провала – 50 % и 25 % соответственно. На эту операцию также требуются деньги; конкретный размер суммы зависит от удаленности города от своей столицы и состояния казны атакованной расы;

Planting a nuke – навести ядерный удар. В этом случае уничтожаются все юниты в соседних клетках (включая наводчика), а также большая часть населения атакованного города. Шансы на успех – 25 %; вероятность раскрытия в случае провала – 50 % и 25 % соответственно.

ТОРГОВЛЯ

Если вы посмотрите на карту, то увидите, что на некоторых клеточках попадаются бонусы – изображения зверушек, цветов и прочего. Эти бонусы называются товарами (goods). Их 17 видов: alligator (крокодил), beaver (бобр), caribou (олень), coffee (кофе), crab (краб), diamonds (изумруды), elephant (слон), giant squid (осьминог), grapes (виноград), jade (нефрит), oil (нефть), pearls (жемчуг), popies (мак), rubies (рубины), sugar (сахар), tobacco (табак) и whale (кит).

Каждый товар-бонус дает дополнительно 10 gold, если на клеточке с его изображением работает рабочий из города. Однако из товаров можно извлекать большую прибыль, если сосредотачивать одноименные товары в одном городе (тем самым создается монополия товара). Второй одноименный товар дает 20 gold, третий – 30 gold, четвертый – 40 gold, пятый – 50 gold. Например, если в двух разных городах добываются изумруды, принося вашему государству 10 + 10 = 20 gold, то, переправив изумруды в один город, вы будете получать уже 10 + 20 = 30 gold (и так далее:

3—3248

чем больше одноименных товаров, тем больше выгоды). Переправляются товары из города в город с помощью торговых маршрутов (trade routes). Каждый город может иметь не более 4 выходящих (товары идут из города) и 4 входящих (товары идут в город) маршрутов. Для установления 1 торгового маршрута необходимо произвести в любом городе 1 караван (караваны становятся доступными с открытием trade). Затем надо вызвать панель ТОРГОВЛИ (через SCREENS — TRADE). Далее надо нажать на кнопку SEND (сразу под надписью DOMESTIC). На сменившейся панели надо указать тип товара и щелкнуть по кнопке NEXT. На следующей панели вам останется только указать, из какого города (FROM) и в какой город (TO) вы собираетесь переправлять товар, и щелкнуть по кнопке SEND. Тем самым торговый маршрут будет установлен (вам не нужно управлять юнитом под названием «караван» и «вручную» транспортировать его из города в город, как это было в Civ II). Выгода от проложенного маршрута указывается в колонке PROFIT. Следите также за текстом в верхней части панели — там ваш торговый советник будет предлагать самые выгодные сделки.

Просмотреть весь список имеющихся у вас торговых маршрутов можно через ту же панель ТОРГОВЛИ. Вызвав ее, надо щелкнуть по кнопке REVIEW TRADE. Далее вы сможете отменить (break route) или восстановить (reset route) любой маршрут.

Торговые маршруты отмечаются на карте синей линией. Торговые маршруты специально не охраняются, так что любой военный юнит противника может встать на клеточку, по которой проходит маршрут, и разрушить его. При этом разграблении он может получить +30 gold (но не всегда).

Заниматься куплей/продажей товаров можно и на внешнем рынке. Продавать товар имеет смысл в том случае, если в вашем государстве он добывается только на 1–2 клеточках. Пусть, к примеру, вы добываете мак на 1 клеточке, получая за это 10 gold. Вы можете выйти на внешний рынок и сами назначить цену своему маку (скажем, 20 gold). Тогда, если какое-то государство добывает много мака, то ему может оказаться выгодным скупать у вас мак по такой цене. Разумеется, вы тоже можете скупать товары, поставляемые на внешний рынок. Выход на внешний рынок осуществляет с помощью все той же панели ТОРГОВЛИ, войдя на которую, надо щелкнуть сначала по кнопке BUY или SELL, а затем указать тип товара (и назначить цену, если вы продаете). Затем надо будет подождать один или несколько ходов. Если на ваше предложение сыщется партнер, то будет установлен такой же торговый маршрут, как и описанный выше. Только этот маршрут будет считаться «иностранным». Еще одно отличие — если вы продавали товар, то с вашей стороны потребуется караван для установления соответствующего торгового маршрута. Однако караван нужен, если вы сделали предложение о покупке (buy).

ЗДАНИЯ

Здания или сооружения (improvements) — это строения, приносящие выгоду только тому городу, который их построил. Например, зернохранилище (Granary) дает городу половину запаса пищи (food), необходимого для его дальнейшего роста, и, как следствие, город растет быстрее.

Иногда здания разрушаются в ходе атак на город обычных боевых юнитов. Здания также могут быть разрушены в ходе nano-attack экотеррористов (ecoterrorist). В случае удачи такая атака разрушает все здания и Чудеса Света, построенные в городе.

Здания можно продавать (жмите на кнопочку SELL, предварительно выбрав здание). После продажи вы получите некоторое количество золота — примерно половину стоимости здания.

Эффекты зданий складываются. Например, если у вас есть Factory, дающая +50 % production, и вы построите Incubation Centre, дающий +25 % production, то в результате производство в городе возрастет на 75 %. Здания необходимо поддерживать — выплачивать в начале каждого хода стоимость поддержки (maintenance cost) в золоте. В отличие от Civilization II, поддержка зданий в CtP выплачивается из общей казны (а не из казны города). Ниже приводится перечень всех зданий.

Academy
Цена: 540
Поддержка: 4
Дает: +50 % science, +1/2 science на каждого жителя

Airport
Цена: 2500
Поддержка: 20
Дает: +50 % gold, +100 % pollution

Aqua-Filter
Цена: 8000
Поддержка: 5
Дает: -5 overcrowding

Aqueduct
Цена: 405
Поддержка: 3
Дает: +20 % food, -2 overcrowding

Arcologies
Цена: 5000
Поддержка: 15
Дает: -4 overcrowding

Bank
Цена: 1125
Поддержка: 10
Дает: +50 %, позволяет переводить рабочих в разряд торговцев (merchants)

Beef Vat
Цена: 3000
Поддержка: 3
Предохраняет город от голодания, гарантируя +5 food городу при любых условиях.

Bio Memory Chip
Цена: 2800
Поддержка: 5
Дает: +50 % science, +1 sc. на жителя

Body Exchange
Цена: 10000
Поддержка: 50
Дает: +3 happiness

Capitol
Цена: 405
Поддержка: 0
Город становится столицей; любое государство может иметь не более 1 столицы. При строительстве capitol в другом городе новая столица перемещается туда (старая capitol автоматически уничтожается).

Cathedral
Цена: 2475
Поддержка: 10
Дает: +3 happiness (исключения: +1 при коммунизме, +5 при теократии)

City Clock
Цена: 1620
Поддержка: 5
Дает: +1 gold на каждого жителя

Coliseum
Цена: 1035
Поддержка: 8
Дает: +2 happiness

Computer Centre
Цена: 2400
Поддержка: 24
Дает: +50 % science, +1/2 science на каждого жителя

Drug Store
Цена: 3000
Поддержка: 10
Дает: +3 happiness, +25 % production

Eco-Transit
Цена: 3500
Поддержка: 15
Дает: -200 % pollution

Factory
Цена: 2025
Поддержка: 20
Дает: +50 % production, +100 % pollution, возможность переводить рабочих в разряд labourers

Forcefield
Цена: 6000
Поддержка: 30
Дает: +12 defence

Fusion Plant
Цена: 10000
Поддержка: 30
Дает: +50 % production, -100 % pollution

Granary
Цена: 540
Поддержка: 1
Городу требуется на 50 % меньше food для дальнейшего роста.

Hospital
Цена: 2250
Поддержка: 10
Дает: -3 overcrowding

House of Freezing
Цена: 5000
Поддержка: 25
Дает: +50 % gold, +5 happiness при теократии

Incubation Centre
Цена: 2500
Поддержка: 25
Дает: +25 % production

Marketplace
Цена: 675
Поддержка: 5
Дает: +50 % gold, позволяет переводить рабочих в разряд торговцев (merchants)

Micro Defence
Цена: 3500
Поддержка: 15
Дает: защищает город от nano-attacks

Mill
Цена: 1125
Поддержка: 10
Дает: +50 % production

Mind Controller
Цена: 10000
Поддержка: 50
Устраняет недовольство, защищает от slavery (угон в рабство), с вероятностью в 50 % защищает от conversion.

Movie Palace
Цена: 1500
Поддержка: 10
Уменьшает на 50 % недовольство, вызванное войной (war discontent).

Nantie Factory
Цена: 4000
Поддержка: 30
Уменьшает стоимость покупки зданий (Rush Buy) — 1 gold за 1 production.

Nuclear Plant
Цена: 5500
Поддержка: 45
Дает: +50 % production, -50 % pollution

Oil Refinery
Цена: 3500
Поддержка: 20
Дает: +50 % production, +200 % pollution

Publishing House
Цена: 540
Поддержка: 6
Дает: +25 % science, +1/2 sc. на жителя

Rail Launcher
Цена: 6000
Поддержка: 15
Запускает юниты в космическое пространство.

Recycling Plant
Цена: 3000
Поддержка: 5
Дает: -200 % pollution, уменьшает загрязнение на мировом уровне (worldwide pollution)

Robotic Plant
Цена: 4500
Поддержка: 45
Дает: +50 % production, +100 % pollution

SDI
Цена: 5000
Поддержка: 10
Защищает город от ядерных ударов.

Security Monitor
Цена: 4000
Поддержка: 10
Дает: +25 % production, -50 % crime, -100 % pollution

Television
Цена: 3000
Поддержка: 50
Дает: +5 gold на каждого жителя

Temple
Цена: 270
Поддержка: 2
Дает: +2 happiness

Theatre
Цена: 495
Поддержка: 1
Дает: +1 happiness, удваивает эффект от entertainres

University
Цена: 1350
Поддержка: 12
Дает: +50 % science

ПРИМЕЧАНИЕ: здания Academy, Airport, Aqueduct, City Clock, City Wall, Coliseum, Courthouse, Granary, Marketplace, Mill, Publishing House, Temple и Theatre можно строить только на суше (в городах); здания Oil Refinery, Rail Launcher и SDI можно строить на суше и на море, а Nanite Factory — только в космических колониях.

ЮНИТЫ

За каждый произведенный юнит следует платить единицами production, которые идут на его содержание (support cost). Эта плата осуществляется автоматически в начале каждого хода. Если плата за юниты превышает суммарное производство production вашего государства, тогда часть юнитов будет автоматически расформирована (начиная с самых дорогих). Следует отметить, что, в отличие от Civilization, юниты не «приписываются» к городу, который их произвел. Как следствие, средства на содержание юнитов идут из «общего котла» production.

В Civ: CtP стоимость содержания разная для разных юнитов: чем «круче» юнит, тем больше и цена (например, содержание мушкетера обходится в 4 раза дороже, чем лучника). Кроме того, стоимость содержания меняется в зависимости от состояния боеготовности (military readiness), которую вы можете менять сами. Для этого надо вызвать панель ЮНИТОВ (через SCREENS — UNIT). В правой части этой панели, под надписью MILITARY READINESS, имеется рычажок, который можно двигать вправо-влево. Чем правее находится рычажок, тем выше боеготовность и тем больше productions надо платить на содержание юнитов (суммарная цена указывается чуть ниже, в графе military support cost; в процентном выражении — в графе production percentage). Состояние боеготовности прямо отражается на здоровье юнитов: чем выше боеготовность, тем больше хит-поинтов они имеют. Минимум здоровья (в состоянии Stand down) составляет 75 % от максимума (в состоянии at war).

Рычажок Military Radiness очень удобен: можно понизить боеготовность юнитов до минимальной в мирное время и «поставить всех под ружье», как только начнет назревать военный конфликт. Только учтите, что боеготовность увеличивается плавно (за 10 ходов от stand down до at war), даже если вы сразу же отведете рычажок в крайнее правое положение. Некоторые юниты относятся к разряду special force (специальных сил) — они всегда находятся в состоянии максимальной боеготовности. Юниты можно укреплять (команда fortification). Защита укрепленного юнита повышается на 50 %, но юнит не может двигаться в таком состоянии. Эффект fortification сказывается только через ход после отдачи соответствующей команды. Укреплять можно только боевые юниты. Юниты можно объединять в стеки (до 9 юнитов) и двигать ими как одним отрядом. Юниты можно расформировывать (disband unit). Это полезно в том случае, если вы не хотите больше содержать явно хилые юниты. Кроме того, если вы расформируете юнит в тот момент, когда он находится в городе, то получите половину production, затраченную на его производство.

Всего в игре 65 различных типов юнитов. Каждый юнит характеризуется следующими параметрами: Assault — боевая сила (в рукопашном бою), Range — сила выстрела, Defense — защита, Vision — дальность видения, Movement Points — запас хода, Support — стоимость содержания (при максимальной боеготовности).

Некоторые юниты обладают способностью bombarding (бомбардировка). Бомбардировка выгодна тем, что ведется безнаказанно по цели, не обладающей свойством anti-bombarding (если нет юнитов, способных ответить огнем на бомбардировку). При бомбардировке города могут терять единицу population за выстрел.

Подробные характеристики всех юнитов можно найти в LIBRARY (вызывается через SCREENS), в разделе UNITS. Ниже мы остановимся только на основных особенностях юнитов.

СУХОПУТНЫЕ ЮНИТЫ

Warrior, Phalanx, Pikeman, Legion, Cavalry, Knight, Samurai, Fascist, Machine Gunner, Plasmatica ничем особым не выделяются.

Archer, Mounted Archer, Musketeur, Tank, Fusion Tank — стреляющие юниты.

Cannon, Artillery, War Walker, Leviathan — стреляющие юниты со способностью bombarding.

Mobile SAM автоматически обстреливает самолеты, оказавшиеся в радиусе ее действия (12 клеток!). Mariners могут атаковать города прямо с транспортных средств. Парашютисты (Paratroopers) могут забрасываться на расстояния до 20 клеток от города или авиабазы.

Самыми «крутыми» являются Leviathan и War Walker.

Leviathan — это, по сути, автономная крепость с assault = 40 и defense = 40. Может устраивать бомбардировки на расстояния до 40 (!) клеток и автоматически открывает огонь по воздушным и космическим целям, оказавшимся в радиусе ее действия. Единственный минус Leviathan'a — низкая мобильность: movement points = 1.

Робот War Walker примерно в 3 раза слабее Leviathan'a (assault = 12, defense = 13) и стреляет на меньшие дистанции (range = 24), зато гораздо мобильнее: movement points = 5.

МОРСКИЕ ЮНИТЫ

Самое простейшее судно — трирема (Trireme) — может плавать только вдоль побережья и перевозить максимум 2 юнита. Fire Trireme чуть посильнее обычной триремы (поскольку обладает range attack), но может перевозить только 1 юнит.

Longship уже может выходить в открытое море, но перевозит тоже не более 2 юнитов.

С Ship of the Line уже стоит считаться как с серьезным кораблем, поскольку он может бомбардировать море и сушу и перевозить до 3 юнитов. С открытием стали (steel) его вытесняет Battlecruiser — но только по огневой мощи, поскольку Battlecruiser не может перевозить юниты. Здесь функции кораблей разделяются, появляется чисто транспортный корабль Troop Ship, который может перевозить до 5 юнитов, но совершенно беззащитен (Assault = 0).

Destroyer — это эффективное средство борьбы с подводными лодками, а усовершенствованный вариант (Plasma Destroyer) может также безнаказанно бомбардировать другие корабли.

Подводные лодки (Submarines) ценны тем, что могут устраивать внезапные атаки — их видят только сонары, Destroyers (включая Plasma), другие субмарины (включая Stealth), Spy Planes и Crawlers. Submarines могут также нести ядерное оружие — 2 Nukes. Stealth Submarines могут засечь только Plasma Destroyers, Crowlers, Stealth Subs, и они могут нести 4 ядерных заряда. Crawler также передвигается под водой и поэтому не виден для обычных юнитов. Но Crawler — это сугубо транспортное средство: может перевозить 5 сухопутных юнитов, не обладая никаким вооружением (Assault = 0).

Основное назначение авианосца (Aircraft Carrier) — дозаправлять самолеты (Fighters, Interceptors, Space Fighters). Однако при случае он сам может постоять за себя (assault = 8, range = 8, defense = 8).

ВОЗДУШНЫЕ ЮНИТЫ

Каждый воздушный юнит снабжается ограниченным запасом топлива, которого хватает только на несколько ходов. Это число ходов указывается в характеристике fuel. Например, у истребителя fuel = 3 turns, и это означает, что истребитель обязательно должен дозаправиться не позднее, чем к концу третьего хода. Все воздушные юниты дозаправляются в городах и на авиабазах (airbase), а Fighter, Interceptor и Space Fighter могут также дозаправляться на авианосцах.

Fighter и Interceptor относятся к классу истребителей. Interceptor чуть посильнее Fighter'а, однако топлива у него хватает только на 2 хода (у Fighter'а — на 3). Кроме того, Interceptor автоматически открывает огонь по всем вражеским самолетам, оказавшимся в зоне его стрельбы (range = 12).

Бомбардировщики Bomber и Stealth Bomber могут нести на борту ядерные заряды (nukes). Обладают приличным запасом топлива (fuel = 5) и запасом хода (movement points = 10). Кроме того, Stealth Bomber невидим для обычных юнитов (его могут засечь только юниты со свойством stealth). Существенный минус бомбардировщиков — не могут атаковать воздушные цели.

Самолет-шпион (Spy Plane) — прекрасное средство для разведки, поскольку видит на расстоянии в 5 клеточек, запаса топлива ему хватает на 10 ходов, а за каждый ход он покрывает расстояние в 30 клеток. Единственный его минус — отсутствие всякого вооружения.

КОСМИЧЕСКИЕ ЮНИТЫ

Космический бомбардировщик (Space Bomber) атакует прямо с орбиты, и хотя сила его удара невелика (assault = 6), но дальность действия огромная (range = 50).

Космический истребитель (Space Fighter) может атаковать воздушные цели прямо из космоса. В этом случае его удары остаются безответными.

Space Plane — это космический челнок, который может доставлять на орбиту до 5 юнитов. Не обладает оружием, как и всякое транспортное средство. Запас топлива — 2 хода.

Фантом (Phantom) невидим для всех юнитов, и в этом его сила. Становится видимым лишь тогда, когда сам ввязывается в сражение. Сочетание невидимости с assault=40 делает его прекрасным средством для нанесения внезапных мощных ударов. Но когда фантом раскрыт, его не так уж трудно уничтожить (defense=10).

Star Cruiser — самый мощный космический юнит (assault=30, range=30, defense=20), обладающий к тому же приличной маневренностью (movement points=5). Имеет способность bombarding.

Storm Marine и Swarm — единственные пехотинцы, способные воевать в открытом космосе. С равным успехом они могут также воевать на суше и на море. Storm Marine и Swarm могут атаковать города/колонии прямо с транспортного средства (не высаживаясь предварительно). Swarm может сбрасываться на землю прямо из космоса, но подняться назад самостоятельно уже не может.

ЯДЕРНОЕ ОРУЖИЕ

С открытием квантовой физики (quantum physics) вы получаете возможность строить ядерные ракеты (Nukes). Ядерные ракеты обладают сокрушительным ударом (assault=100) и уничтожают не только цель, но и все вокруг нее. Но и строительство nukes «влетает в копеечку»: 4000 production. Ракеты могут пускаться из городов или с борта субмарин (Submarine, Stealth Submarine) и бомбардировщиков (Bomber, Stealth Bomber). Радиус действия ракет — средний: movement points=10.

В городах и морских колониях можно строить SDI, которые автоматически сшибают nukes на подлете к городу. С построением Чуда Света под названием Nantie Difuser полностью уничтожаются все ядерные заряды во всем мире.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЮНИТЫ

В игре имеется ряд необычных юнитов, которые могут выполнять особые миссии во вражеских городах. Все эти юниты безоружны (кроме экотеррориста) в обычном смысле (assault=0), зато невидимы для обычных военных юнитов (их могут раскрыть только аналогичные спецъюниты). О части таких юнитов (slaver, abolitionist, diplomat, spy, cyber ninjas) мы уже говорили в разделах *РАБЫ* и *ДИПЛОМАТИЯ*. Теперь опишем остальных.

Клирик (**cleric**) появляется только в теократическом обществе (чтобы иметь возможность производить клириков, ваше правительство должно быть Theocracy). Клирик — религиозный юнит, устраивающий «промывание мозгов» иноверцам. Он может выполнять следующие спецоперации:

Convert cities — «обращение городов в свою веру». Эта операция стоит 100 gold. Шансы на успех — 75 %. В случае провала клирик будет разоблачен и уничтожен с вероятностью в 50 %. В случае успеха обращенный город передает вам 20 % добычи золота каждый ход. Кроме того, в обращенном городе резко повышается недовольство, если его нация начинает воевать с вами. Однако обращенный город еще можно реформировать (reform city). Сделать это может любой боевой юнит. Правда, эта операция стоит 1000 gold и понижает happiness на 5 единиц;

Sell Indulgences — «отпущение грехов». Эта операция не требует затрат и всегда успешна. Вы получаете от города 3 gold, и при этом уровень его happiness повышается на 2 единицы (на 1 ход). Если город уже был обращен (converted city), то вы получите 5 gold и повысите его happiness на 4 единицы;

Soothsays – «мрачные предсказания». Эта операция требует 500 gold и всегда успешна. Понижает уровень happiness в городе на 5 единиц сроком на 1 ход.

Телевангелист (**televangelist**) сменяет клирика в современную эпоху (и появляется тоже только в теократическом обществе). Телевангелист проводит те же операции, что и клирик, только с обращением городов справляется более успешно. Вероятность того, что телевангелист будет схвачен после провала convert city, уменьшается до 25 %. В случае же успеха телевангелист будет «перекачивать» из города 40 % gold, если в этом городе есть телевидение (TV).

С открытием демократии (democracy) появляется возможность производить судей (**lawyers**). Судьям доступны следующие операции:

File injuction – «судебное постановление»: останавливает производство в городе на 1 ход. Операция стоит 300 gold и всегда успешна;

Sue – «преследование в судебном порядке»: уничтожает любой trade unit (Lawyer, Corporate Branche, Subneural Ad, Televangelist). Операция стоит 500 gold и всегда успешна.

Lawyer также прекращает действие **franchise** в городе (подробности ниже).

Юнит под названием **Corporate Branch** может осуществлять операцию **franchise**. Эта операция стоит 250 gold. Шансы на успех – 75 %. В случае успеха вам передается 50 % production города каждый ход.

Subneural Ad сменяет Corporate Branch с наступлением Diamond Age. Помимо операции **franchise** он может делать **advertise** – порождать острое желание к несуществующим пока продуктам и тем самым понижать уровень happiness в городе на 5 единиц. Эта операция стоит 500 gold.

Infector может заражать города специальной чумой (**infect city**) и тем самым понижать уровень happiness в городе на 5 единиц. Шансы на успех данной операции – 75 %. В случае провала Infector неминуемо разоблачается и уничтожается. Все города, торгующие с инфицированным городом, сами имеют шанс заразиться на следующем ходу с вероятностью в 30 %.

Имеются еще два экологических юнита – **Eco Ranger** и **Ecoterrorist**, которые становятся доступны только в экотопическом обществе (способ правления – Ecotopia). Кроме того, для производства Eco Ranger'а необходимо сначала построить Чудо Света под названием The Edem Project.

Eco Ranger уничтожает город и все юниты и постройки на местности (шахты, дороги и пр.) в радиусе 2 клеточек, но при этом уничтожается и сам. В отличие от ядерного оружия, не приводит ни к какому загрязнению окружающей среды, напротив, переводит природу к ее «дикому» состоянию (на этом и основан его принцип действия).

Ecoterrorist может совершать два вида атак:

Conduct hits – понижает happiness на 5 единиц сроком на 2 хода. Атака всегда достигает успеха и не требует денежных затрат;

Nano-attacks – разрушает все здания и сооружения (improvements) в городе. Эта операция стоит 4000 gold. Шансы на успех – 25 %. В случае провала экотеррорист будет разоблачен и уничтожен с вероятностью в 25 %. Все города, торгующие с атакованным городом, с вероятностью в 20 % подвергнутся nano-attack на следующем ходу.

В городах и колониях можно строить некоторые сооружения, которые частично или полностью препятствуют некоторым видам спецатак:

Micro Defense – полностью защищает от **nano-attack** и **infest city**;

Mind Control – с вероятностью в 50 % предотвращает **convert city** и полностью защищает от **slavery**;

City Walls – полностью защищает от **slavery**;

Чудо Света под названием **Gutenberg Bible** дает полный иммунитет от **convert city**.

После проведения спецатаки (удачной или неудачной) жители города становятся обеспокоенными. Это означает, что успешность второй спецатаки (пусть даже юнитом другого типа) понижается вдвое.

СРАЖЕНИЯ

Экран сражения появляется, если сталкиваются два стека враждующих юнитов (хотя бы в одном стеке должно быть больше одного юнита). Вы никак не можете управлять действиями юнитов на поле боя, а можете только следить за фазами сражения.

С левой стороны экрана показывается атакующая армия, с правой стороны – защищающаяся. Чуть выше показываются все бонусы защитников: terrain bonus – защитные свойства местности; city bonus – если защитники находятся в городе, то получают бонус от защитных сооружений типа крепостной стены; fort bonus – если защитники находятся в форте; fortification bonus – бонус от операции fortification.

Каждая армия выстраивается в три ряда. В первом ряду располагаются юниты с наивысшими показателями Assault/Defense и не умеющие стрелять. В этом ряду может быть не более 5 юнитов. Следующий ряд содержит самых лучших стрелков (с наибольшей характеристикой Range) и тех бойцов, которые не уместились в первом ряду. Во втором ряду тоже может быть не более 5 юнитов (но юнит ставится во второй ряд лишь тогда, когда в первом ряду есть прикрывающий его боец). Третий ряд зарезервирован для небоевых юнитов типа Slaver, Settler и пр.

Сражение происходит в 3 фазы. На первой фазе юниты из второго ряда обстреливают противников в первом ряду. Вторая фаза – фаза рукопашного боя, на которой вступают в схватку юниты из первых рядов. Рукопашный бой длится до тех пор, пока один из рядов не будет уничтожен. После этого наступает третья фаза – фаза перегруппировки, когда часть юнитов перемещается из второго ряда в первый. Затем весь цикл повторяется до полного уничтожения одной из армий.

Выиграв сражение, юнит может приобрести статус ветерана. В этом случае его показатель Assault увеличивается на 50 %. На статус ветерана указывает буква V на иконке юнита.

В ходе сражения юнит может быть ранен. Раненый юнит может лечиться. Для этого он должен не двигаться несколько ходов (до полного выздоровления). Лечение идет быстрее в городах, чем на открытой местности.

ЧУДЕСА СВЕТА

По мере развития науки вы получаете возможность строить Чудеса Света. Чудеса Света, в отличие от зданий, оказывают глобальный эффект на всю вашу цивилизацию, а потому и их строительство обходится существенно дороже. Чудо Света – «штучный экземпляр», то есть его можно строить только один раз: как только его построила какая-нибудь одна раса, так все конкуренты автоматически лишаются такой возможности. Кроме того, часть Чудес Света устаревает (то есть перестает действовать) с достижением того или иного научного открытия. Если город с построенным Чудом Света захвачен противником, то к нему переходят и все выгоды, даваемые этим Чудом Света.

Перечислим Чудеса Света.

(В графе *Требуется* указывается научное открытие, которое надо сделать, чтобы иметь возможность строить данное Чудо; графа *Устаревает* указывает на научное достижение, после которого Чудо теряет свою силу.)

Labirinth
Требуется: Shipbuilding
Цена: 2160
Устаревает: Age of Reason
Дает free trade routs (не требуются караваны для установления торговых маршрутов).

Ramayama
Требуется: Religion
Цена: 2160
Устаревает: Age of Reason
Дает +3 happiness всем городам вашего государства.

Spinx
Требуется: Stone Working
Цена: 2160
Устаревает: Age of Reason
Стоимость поддержания юнитов уменьшается на 75 %.

Stonehenge
Требуется: Astronomy
Цена: 2160
Устаревает: Age of Reason
Дает +25 % food всем городам вашего государства.

Forbidden City
Требуется: Engineering
Цена: 2160
Устаревает: Age of Reason
Препятствует развязыванию войны с вами. Закрывает иностранные посольства, мешая заграничным дипломатам получать информацию о вашем государстве.

Philosopher's Stone
Требуется: Alchemy
Цена: 2880
Устаревает: Age of Reason
Открывает ваши посольства во всех странах.

Confucius Academy
Требуется: Bureaucracy
Цена: 2160
Устаревает: Mass Production
Устраняет недовольство (unhappiness), вызванное удаленностью городов от столицы.

Chichen Itza
Требуется: Jurisprudence
Цена: 2160
Устаревает: Mass Production
Устраняет преступность во всех городах вашего государства.

Guttenberg's Bible
Требуется: Printing Press
Цена: 2880
Устаревает: Mass Production
Дает +10 % science. Делает все города невосприимчивыми к conversion.

Hagia Sophia
Требуется: Theocracy
Цена: 3240
Устаревает: Mass Production
Дает +100 % gold от обращенных городов (converted cities). Удваивает эффект temples и cathedrals.

East India Company
Требуется: Ocean Farming
Цена: 4320
Устаревает: Mass Production
Дает +5 gold к каждому заграничному торговому маршруту, проходящему через море. Увеличивает на 1 дальность хода морских юнитов.

Galileo's Telescope
Требуется: Optics
Цена: 2880
Устаревает: Robotics
Дает +200 % science от ученых в городе, построившем это Чудо.

London Exchange
Требуется: Economics
Цена: 4320
Устаревает: Robotics
Не надо платить за содержание зданий.

Dinosaur Park
Требуется: Genetic Tailoring
Цена: 7200
Устаревает: Cloaking
Цена товаров (goods) увеличивается на 300 % в городе, построившем Чудо.

GlobeSat
Требуется: GlobNet
Цена: 7200
Устаревает: Cloaking
Дает полное радарное покрытие всего мира.

Contraception
Требуется: Pharmaceuticals
Цена: 7200
Устаревает: Alien Archeology
Дает + 5 happiness.

Edison's Lab
Требуется: Electricity
Цена: 7200
Устаревает: Alien Archeology
Дает шанс получить «на халяву» 10 научных открытий.

Genome Project
Требуется: Genetics
Цена: 7200
Устаревает: Alien Archeology
Дает + 10 % production и + 1 hit points всем вашим юнитам.

AI Entity
Требуется: Mind Control
Цена: 12000
Не устаревает никогда
Устраняет возможность бунтов и революций, вызванных падением настроения (happiness). Однако существует трёхпроцентный шанс, что AI Entity сам поднимет революцию.

Internet
Требуется: Computer
Цена: 7200
Устаревает: Alien Archeology
Дает шанс (на каждом ходу) узнать открытие, сделанное другой расой (до 10 открытий).

The Agency
Требуется: Global Defense
Цена: 7200
Устаревает: Alien Archeology
Дает защиту каждому вашему городу от шпионов.

Emancipation Act
Требуется: Age of Reason
Цена: 5760
Не устаревает никогда
Превращает всех рабов в свободных жителей. Происходят восстания во всех городах, которые содержали рабов.

The Edem Project
Требуется: Edem Project
Цена: 8000
Не устаревает никогда
Уничтожает 3 самых загрязненных города в мире. Страны с правительством Ecotopia могут строить Eco Rangers.

Star Ladder
Требуется: Smart Materials
Цена: 12000
Не устаревает никогда
Создает космическую колонию над городом, построившим Чудо. Юниты могут свободно перемещаться между городом и колонией, не вызывая загрязнения.

ESP Center
Требуется: Subneural Age
Цена: 14400
Не устаревает никогда
Препятствует развязыванию войны с вами. Устанавливает ваши посольства во всех странах. Укрепляет ваш дипломатический статус.

Immunity Chip
Требуется: Life Extension
Цена: 14400
Не устаревает никогда
Дает +5 happiness. Защищает все ваши города от инфицирования (infest city).

Nanite Difuser
Требуется: Nano-Assembly
Цена: 14400
Не устаревает никогда
Устраняет все ядерные заряды по всему миру.

Nanopedia
Требуется: Nano-Assembly
Цена: 14400
Не устаревает никогда
Удваивает эффект от специалистов (entertaners, merchants, scientists, laborers).

Global E-bank
Требуется: Digital Encryption
Цена: 15200
Не устаревает никогда
Дает +10 gold для каждого торгового маршрута в городе, построившем Чудо.

Egaliation Act
Требуется: Virtual Democracy
Цена: 24000
Не устаревает никогда
Все ваши города празднуют (celebrate) в течение 5 ходов. Если в это время происходит революция в иностранных городах, то они присоединяются к вашему государству.

Gaia Controller
Требуется: Gaia Theory
Цена: 24000
Не устаревает никогда
Дает -20 pollution в мировом масштабе и +25 % food вашим городам.

National Shield
Требуется: Unified Physics
Цена: 24000
Не устаревает никогда
Создает защитное поле (forcefield) вокруг каждого вашего города.

Sensorium
Требуется: Neural Interface
Цена: 24000
Не устаревает никогда
Устраняет недовольство (unhappiness), вызванное загрязнением (pollution) и перенаселенностью (overcrowding).

Wormhole Sensor
Требуется: Wormholes
Цена: 24000
Не устаревает никогда
Позволяет обнаружить Wormholes.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Выиграть в Civ: CtP можно тремя способами.

1). Уничтожив все чуждые города и всех сетлеров.

2). Набрав к 3000 году максимальное число очков (игра автоматически прекращается в 3000 году). Очки начисляются за общую численность населения, число городов, число построенных Чудес Света, число сделанных научных открытий, число мирных лет, число праздников (celebrations), за уровень сложности, размер карты и число игроков. Очки вычитаются за потерянные юниты, восстания, революции (не по вашей воле) и уровень загрязнения окружающей среды.

3). Осуществив Alien Life Project (синтез внеземной жизни). Это проект состоит из двух основных этапов.

Для начала надо построить Чудо Света под названием Wormhole Sensor (доступно после открытия Wormholes). Это позволит вам (и всем вашим соперникам) нащупать в космосе Wormhole. Затем надо построить юнит под названием Wormhole Probe и запустить его в Wormhole. Probe извлечет генетический материал внеземной жизни, и на этом закончится первая часть проекта.

На второй части проекта необходимо сначала построить X-Lab. В этой лаборатории будет развиваться эмбрион внеземной жизни. Эмбрион развивается в три стадии, и на каждой стадии есть вероятность его гибели. Кроме того, необходимо построить следующие сооружения (их можно строить в любых городах):

Embryo Tank — это контейнер, в котором будет развиваться внеземная жизнь. Достаточно одной штуки.

ECD — это прибор, с помощью которого осуществляется связь со внеземной цивилизацией, которая помогает на каждой стадии проекта. Для завершения каждой стадии необходимо по 2 ECD (то есть всего 6).

Gene Splicer — ускоряет развитие эмбриона. С одной Gene Splicer каждая стадия длится 40 ходов, с двумя — 15, с тремя — 10.

Containment Field — защитное поле, предохраняющее эмбрион. С одним Containment Field вероятность гибели эмбриона составляет 20 %, с двумя — 10 %; три Containment Field гарантируют полную безопасность развития эмбриона.

С тремя Containment Field осуществление проекта становится только делом времени. Но будьте внимательны! Соперники могут опередить вас. Кроме того, если X-Lab будет захвачена или уничтожена, то автоматически прервется весь проект.

ПРАЗДНОВАНИЕ

Время от времени благодарные подданные устраивают праздники в вашу честь (за мудрое правление) — строят какое-то сооружение. Тогда появляется специальный экран (monument square view), условно поделенный на 5 частей. В каждой части имеется какое-то сооружение (замок, статуя, колодец и т. п.), которые можно усовершенствовать. Эти усовершенствования делаются не только ради красоты. Они дают полезные бонусы.

Castle: вы можете иметь на 2 города больше, чем «запланировано» данным типом правления (не вызывая недовольства населения).

Concert hall: + 1 happiness в течение следующих 10 ходов.

Better fountain: + 2 workers на все время в вашей столице. Столица также приобретает 2 overcrowding на 10 ходов.

Better statue: -10 % movement rate на 10 ходов.

Cathedral: + 1 happiness в каждом городе на 10 ходов.

State house: столица как бы становится ближе на 3 клеточки на 10 ходов (при вычислении уровня недовольства, вызванного удаленностью от столицы).

Movie theatre: + 1 happiness в каждом городе на 10 ходов.

Arc d'Triumph: + 10 % gold на 10 ходов.

Cooler car: + 10 % Asault/Range/Defence на 10 ходов.

Zoo: + 1 happiness в каждом городе на 10 ходов.

Holographic image: + 10 % growth на 10 ходов.

Cloning center: + 10 % science на 10 ходов.

Space castle: столица как бы становится ближе на 5 клеточек на 10 ходов (при вычислении уровня недовольства, вызванного удаленностью от столицы).

Space holodeck: +1 happiness в каждом городе на 10 ходов.

DNA: +10 % для всех специалистов на 10 ходов.

Spacecraft: +10 % Asault/Range/Defence на 10 ходов.

We love you day: 100 happiness во всех городах на 10 ходов.

ИНТЕРНЕТ

Официальный сайт:

www.activision.com/games/civilization — помимо разнообразной информации, отсюда можно скачать редактор карт (по состоянию на 15 апреля находится на стадии бета-тестирования; объем — 1,6 Мб).

Неофициальные сайты:

civilization.gamestats.com/ctp/

www.sidgames.com/ctp/

www.civworld.com

www.cyberaddiction.com

home.thezone.net/~cctp/

F-22 LIGHTING III

Разработчик: **NovaLogic**
Издатель: **NovaLogic**
Выход: **июнь 1999 г.**
Жанр: **симулятор/аркада**
Требования: **P-133, 32 Мб**

Очень красивый полуаркадный симулятор

У игромана со стажем название «NovaLogic» сразу же вызывает воспоминания о симуляторе вертолета «Comanche» – первой игре, использовавшей графический движок Voxel Space. С тех пор моментально прославившаяся компания выпустила немало великолепных игр, каждая из которых поднимала уровень трехмерной графики на новую высоту. Но не только графика привлекала многочисленных игроков – играть в эти игры было действительно интересно. Они не были ни симуляторами, ни аркадами, а представляли собой какую-то необычную и очень приятную смесь этих двух жанров. Игру «F-22 Lighting III», о которой и пойдет речь в этой статье, можно смело назвать очень красивой и интересной аркадой. Она вряд ли будет интересна пилотам со стажем, но понравится новичкам.

УПРАВЛЕНИЕ

Как уже говорилось, игра слишком проста для того, чтобы называться симулятором. Даже необходимость приземляться, рулить по земле и дозаправляться в воздухе при желании можно отключить или повесить на автопилот. Вы можете пройти всю игру, ни разу самостоятельно не посадив самолет. Для тех же, кто предпочитает не доверять эту фазу игры компьютеру, скажу, что сажать F-22 нужно примерно на 60 % тяги, при необходимости помогая самолету воздушными тормозами (**B**). Также не забудьте выпустить шасси (**G**) и закрылки (**F**). Если вы сели, чтобы дозаправить самолет, то просто остановитесь на пару секунд, а затем вновь взлетайте. Если же ваша миссия на этом завершается, то смело жмите на **E**.

Кстати сказать, шасси лучше выпускать задолго до полосы. Дело в том, что при этом включается РСП – Радиолокационная Система Посадки (Instrumental Landing System). С ее помощью легко посадить самолет даже при очень плохих погодных условиях.

В случае, если ваш самолет отклоняется от глиссады – идеальной кривой снижения, вы сразу заметите это, поскольку одна из полос прибора поползет в сторону. Если она ползет вверх, значит, вам нужно взять на себя, если влево – то нужно немного повернуть влево, и так далее.

Надо отметить, что на военных аэродромах в этой игре работают профессионалы, далеко опередившие механиков «Формулы-1». Ваш самолет за какие-то доли секунды не только заправят топливом и оружием, но и починят. Чуть что отвалилось, добро пожаловать на аэродром.

Необыкновенный автопилот F-22 может сажать самолет, поднимать его в воздух, дозаправлять и делать еще много полезных вещей, о которых мы поговорим чуть позже.

EMCON

Создатели F-22 Lighting III упоминают об этой загадочной системе только вскользь. Это неудивительно, учитывая то, что модель самолета в игре упрощена до предела. В реальности система EMCON регулирует уровень скрытности вашего самолета, своевременно выключая системы, которые во включенном состоянии очень хорошо выдают ваше местоположение. Например, радар, имеющий дальность порядка 100 миль, излучает сигнал, который можно уловить на расстоянии в 200 миль и таким образом выяснить, где же находится ваш истребитель. А значит, ни о какой скрытной атаке речи быть не может. Радиопереговоры, которые вы ведете, тоже не служат повышению скрытности вашего самолета.

В игре за всем (а если быть точным, то только за радаром) вы следите сами. В начале миссии выключите его клавишей **R**, пока его применение не станет оправданным (противник и так знает, где вы находитесь, либо нужно выпустить AMRAAM). Что же касается связи, то игра это, скорее всего, не отслеживает — общайтесь, сколько душе угодно. Ну и напоследок скажу: ничто лучше не демаскирует ваш самолет, чем запуск отражателей и ловушек. Не используйте их просто для забавы.

АВТОПИЛОТ

Автопилот в F-22 Lighting III сделан специально для тех, кто не любит симуляторы из-за необходимости сажать самолеты, дозаправляться и выполнять прочую рутинную работу. Также он будет очень полезен новичкам.

Меню автопилота появляется при нажатии клавиши **A**. Там есть следующие пункты (в скобках указана комбинация клавиш, сразу вызывающая данное действие):

1 — Take Off (**Alt + T**) — взлететь.

2 — Fly to next waypoint (**Ctrl + N**) — лететь к следующему навигационному пункту,

3 — Fly level (**L**) — лететь на данной высоте в данном направлении, выровнять самолет,

4 — Match speed with target (**Ctrl + M**) — сделать скорость равной скорости цели,

5 — Follow target (**Ctrl + F**) — следовать за целью,

6 — Join refuelling aircraft (**Ctrl + Z**) — дозаправиться в воздухе,

7 — Land at nearest airport (**Ctrl + L**) — приземлиться на ближайшем аэродроме,

8 — Taxi to takeoff position (**Ctrl + Shift + A**) — двигаться по земле к ВПП. На деле не применяется.

АВАРИЙНАЯ ПОСАДКА

В некоторых случаях при повреждении серьезных повреждений самолет еще можно посадить. Если отказал радар, пулемет или система пуска ракет, посадка не составит большого труда. Если у вас отказали закрылки, то не особенно беспокойтесь — просто лучше следите за скоростью, поддерживайте ее на подходе к ВПП всегда на уровне 200 knots. При отказе воздушных тормозов очень эффективна «бочка» — дайте штурвал от себя и налево (направо). В результате самолет несколько раз перевернется в воздухе, а его скорость упадет.

Если же не выходят шасси, катапультируйтесь. Посадить настолько поврежденный самолет в игре нельзя. Катапультирование производится клавишами **Ctrl + E**.

РАБОТА С НАПАРНИКОМ

Напарник в F-22 Lighting III не играет такой важной роли, как, например, в Comanche 3. Тем не менее, он не должен просто постоянно летать за вами и дожи-

даться, пока его собьют. Если есть возможность применить его, сделайте это. В некоторых случаях помощь напарника может заметно упростить вашу жизнь. Связь с напарником производится нажатием клавиши **W**. Напарнику можно отдать одну из следующих команд:

0 — Form on my wing (**Ctrl + 0**) — приказ догнать вас и лететь группой;

1 — Erasive maneur (**Ctrl + 1**) — совершить маневр ухода от ракеты;

2 — Engage enemy (**Ctrl + 2**) — атаковать врагов;

3 — Attack my target (**Ctrl + 3**) — атаковать выбранную цель;

4 — Break right and engage (**Ctrl + 4**) — уйти вправо и атаковать врагов;

5 — Break left and engage (**Ctrl + 5**) — уйти влево и атаковать врагов;

6 — Engage my target's attacker (**Ctrl + 6**) — атаковать того, кто атакует выбранную цель;

7 — Escort my target (**Ctrl + 7**) — сопровождать выбранную цель;

8 — Cover me (**Ctrl + 8**) — «прикрой меня». Используется, когда у вас на хвосте повис враг, собирающийся оставить от вашего истребителя лишь воспоминания;

9 — Return Home — возвратиться на базу.

КАБИНА F-22

Как же все-таки ужасно после теплой, светлой и удобной кабины Su-27 пересесть в неудобную, всю забитую какими-то непонятными мониторами и компьютерами кабину F-22! Но летать как-то надо, так что будем разбираться.

Для «передвижения» по кабине можно использовать либо мышь, либо цифровую клавиатуру. Левый верхний дисплей показывает работоспособность систем истребителя. Правый верхний экран — самый обычный авиагоризонт, он вам, скорее всего, не понадобится. Посередине расположены три радара. Левый показывает только вражеские цели, центральный показывает врагов, друзей, а также маршрут, которым вам рекомендуют лететь, правый показывает врагов и друзей и очень удобен для выбора целей и наведения. Кроме того, захватив в качестве цели противника, именно по этому дисплею вы можете следить за полетом своих ракет, а также видеть вражеские ракеты, идущие в вас. Экран снизу дает полную информацию по оружию и топливу на борту вашего истребителя.

ВОЗДУШНЫЙ БОЙ

Ситуация в F-22 редко доходит до ближнего боя. В основном все проблемы решаются издалека — редкий самолет там нельзя сбить AMRAAM-ом. Если же все-таки враг оказался слишком близко к вам, то ваша задача понятна — сесть на хвост противнику и уж никак не позволить ему сесть на хвост вам. Одна из наиболее распространенных ситуаций — когда самолеты летят навстречу друг другу. В зависимости от того, в разные стороны они после этого повернут или в одну и ту же, самолеты начнут накручивать круги либо восьмерки, все время пытаясь во время короткого контакта с противником сбить его. Для F-22, SU-27 и SU-35 такой бой обычно выигрышен — что-что, а быстро поворачивать они умеют. В те секунды, когда противник несется на вас, сбивать его нужно пушкой — Sidewinder-ы имеет смысл использовать, когда противник находится далеко впереди либо когда прямо перед вами маячит его хвост. Думаю, и так понятно, что AMRAAM в ближнем бою практически бесполезен.

Если противник перед вами поворачивает, а вы летите практически перпендикулярно дуге его поворота, то у вас есть три варианта оказаться у него на хвосте. Вы можете: 1) нацелиться точно на противника и лететь так, пока не окажетесь у него

на хвосте; 2) повернуть с опережением; 3) повернуть с запаздыванием. Первый вариант обычно является оптимальным — вы с большой вероятностью сядете врагу на хвост и потратите при этом не очень много времени. Второй вариант опасен тем, что вы можете не рассчитать скорость и оказаться точно перед своим врагом или оказаться настолько близко от него, что, поразив цель, сами получите серьезные повреждения. Этот вариант следует использовать, когда вокруг много врагов и очень важна скорость, с которой вы будете их уничтожать. Третий вариант дает наибольшую вероятность уничтожить противника, но и требует больших затрат времени.

Враги в F-22 часто применяют следующий маневр с целью уйти от вашего преследования: они начинают быстро подниматься вверх и делают вид, что собираются совершить мертвую петлю. Когда же вы бросаетесь за ними, они резко ныряют вниз. Если такое произошло, то лучше всего перевернуть самолет и уже в таком виде нырять за врагом. Вообще для того, чтобы резко набрать высоту, лучше лететь нормально, а для того, чтобы резко высоту сбросить, надо лететь вниз головой.

ВООРУЖЕНИЕ

Я бы сказал, что вооружение в симуляторе стандартное, если бы не одно «но». К ставшим уже классическими Sidewinder'ам, AMRAAM'ам, HARM'ам и бомбам с лазерным наведением прибавилось кое-что достойное упоминания. Это термоядерная бомба В-61, до трех экземпляров которой может поднять ваш истребитель. Она не очень мощна, но все равно способна сравнять с землей все в радиусе пяти километров от места взрыва. В большинстве миссий, где она дается изначально (я не имею в виду свободные миссии, в которых вы можете изменить боекомплект своего истребителя и самовольно прихватить В-61), ее запрещено использовать вплоть до согласования с начальством. После того, как разрешение будет получено, вы сможете сбросить бомбу на головы неверных. Если сделаете это раньше, то миссия будет считаться проваленной.

Сброс бомбы — процедура нехитрая. Естественно, ее нельзя бросать с низкой высоты — никак не меньше, чем с 1 000 футов. Как только бомба будет сброшена, развернитесь и на форсаже уходите из опасной зоны. Самолет, скорее всего, тряхнет взрывной волной, будьте к этому готовы, но в целом он не пострадает.

При сбросе бомбы обратите внимание на вертикальную зеленую полоску, тянущуюся от прицела в центре экрана вниз. На конце ее находится небольшой прямоугольник, показывающий, куда именно попадет бомба. Обычные, не термоядерные бомбы весьма важно точно навести на цель.

На борту вашего самолета будет два типа ракет воздух-воздух — ракеты с наведением по радиолучу AMRAAM, предназначенные для поражения целей на большой и средней дальности, и ракеты с тепловым наведением Sidewinder. Первые можно запускать лишь при включенном радаре, а куда вы будете бить — в хвост, в бок или в лоб противнику, имеет малое значение. Вторые имеет смысл запускать противнику в хвост (либо в лоб, если он находится на достаточном расстоянии от вас). Учтите, что Sidewinder, потерявший противника, будет все равно искать наиболее нагретую цель, и этой целью может оказаться, например, истребитель вашего напарника. Будьте бдительны.

Кстати, очень эффективно атаковать взлетающие истребители противника. На небольшой высоте они еще не могут эффективно маневрировать, и поэтому становятся легкой добычей. В тех миссиях, в которых вашей задачей является уничтожение вражеских истребителей, при обнаружении аэродрома противника начните кружить над ним и уничтожайте всех взлетающих врагов.

Что удивляет, F-22 от NovaLogic не может нести на себе ракеты воздух-земля (например, Maverick или противолодочные Harpoon). В результате основой игры все равно остается воздушный бой.

УХОД ОТ РАКЕТ

На борту вашего истребителя есть дипольные отражатели (chaff) и термоловушки (flares). Первые позволяют сбить с толку вражеский радар, вторые — отвлечь тепловые ракеты. В игре в зависимости от приближающейся к вам ракеты автоматически будут сбрасываться соответствующие контрмеры. Но одного этого явно недостаточно для того, чтобы вражеская ракета пролетела мимо.

Для начала скажу, чего делать не стоит. В большинстве случаев не стоит лететь точно на вражескую ракету или точно от нее — держите ее сбоку (хотя исключения бывают, о них чуть позже). Полет от ракеты на форсаже в надежде на то, что она выработает все свое топливо прежде, чем достигнет вас, срабатывает крайне редко и только с ракетами, пущенными с большого расстояния. Не нужно выключать двигатель при уходе от ракеты с тепловым наведением, надеясь, что она потеряет цель — выключите двигатель у автомобиля и посмотрите, сколько после этого он будет остывать.

При уходе от ракеты, атакующей вас сбоку, главное — в нужный момент выйти из конуса ее наведения. Попросту говоря, вам нужно резко дать штурвал от себя или на себя. В большинстве случаев ракеты оказываются менее маневренными, чем самолеты.

Полет на ракету со сбросом термоловушки или отражателей и резкий уход в сторону на небольшом расстоянии от нее также срабатывает достаточно часто. Очень эффективен такой маневр, как наворачивание кругов — пожалуй, в игре он эффективней, чем любой другой. Как только увидите, что в вас идет ракета, сразу начинайте поворачивать в какую-либо сторону и делайте это до тех пор, пока система предупреждения не прекратит пищать.

Уход от тепловой ракеты на солнце обычно не дает требуемого результата. Вероятность того, что ракета промажет, слишком мала. Выключение радара при уходе от любой ракеты практически ничего не дает.

Попадание одной ракеты ваш истребитель может выдержать. При этом откажет часть систем. В случае серьезных повреждений стоит слетать на базу починиться.

КАМПАНИЯ

В целом миссии F-22 достаточно просты (хотя их сложность от миссии к миссии постепенно растет). В каждой миссии есть три вида заданий — основные, второстепенные и бонус-задания. Стремитесь выполнить их все, тем более, что в большинстве случаев это несложно. Узнать, что же конкретно нужно сделать, чтобы выполнить каждое задание, можно при помощи клавиши **O**.

Если какая-то миссия была вами провалена, то тут же появится возможность переиграть ее (Restart). Если же вы откажетесь сделать это, то на экране брифинга станет доступной кнопка «Skip Mission» (пропустить миссию). Поскольку кампания в игре не динамичная, то на дальнейшей игре это никак не отразится.

Если вы хотите быстро разобраться с игрой и поставить ее в коллекцию на полку, то, во-первых, забудьте о посадке в конце миссий. Они будут отнимать драгоценное время, кроме того, от попадания шальной ракеты никто не застрахован. Во-вторых, обязательно проверяйте вооружение (Loadout) вашего истребителя перед вылетом. К примеру, в миссиях по перехвату или сопровождению самолетов вы

сможете прибавить себе где-то по 8 AMRAAM, что, согласитесь, немало. Даже те пилоны, на которых уже подвешено оружие, часто заполнены неэффективно. Например, написано «2 Sidewinder», а после проверки выясняется, что без проблем можно было подвесить четыре. Если видите дополнительное топливо, тут же снимите его. Уж чего-чего, а топлива у вас будет предостаточно.

Если вы успешно выполнили все задания, но вам пришлось катапультироваться, то, как обычно, появится строчка «Press E to end the mission». Но в некоторых случаях нажатие на клавишу **E** ни к чему не приводит. Если у вас такое произошло, то дождитесь, пока пилот приземлится, а затем нажмите на клавишу **2** (Leave mission).

Никогда не надейтесь на истребители союзников. Все, что они умеют, это ненадолго задерживать врага. Поэтому если где-то сцепилась группа противников и союзников, сразу летите туда — без вас ваши сослуживцы пропадут.

Надеюсь, с вышеуказанными советами вы быстро одолеете эту игру. Удачи!

HIDDEN & DANGEROUS

Разработчик: **Illusion Softworks**
Издатель: **Take 2 Interactive**
Выход: **июль 1999 г.**
Жанр: **3D-action с большой долей тактики**
Требования: **P-233, 32 Мб**

Первая достойная попытка совместить RTS и Action.

ИГРА

Сделать свой первый проект продаваемым — задача не из легких. А уже добиться признания и почитания со стороны игровых масс, выпустив всего один готовый продукт, это вообще нечто на грани фантастики. Тем не менее, чешской фирме Illusion Softworks это удалось — Hidden & Dangerous вошла в десятку ведущих проектов года. А на E3 такие ярлыки напрасно зря не вешают. Однако если присмотреться поближе, то успех H&D достаточно легко объясним. Авторам удалось гармонично сочетать два самых кассовых жанра — стратегию и 3D-action. И получился Rainbow Six без его недостатков, либо Commandos с массой достоинств, либо Spec Ops, либо... В общем, нечто новое и невиданное.

Война. Лес. Партизаны. Создатели игры клятвенно заверяют, что все воспроизведенные в ней миссии исторически точны. Так это или нет — неважно. Важно то, что все без исключения эпизоды интересны и при этом логичны. Не ждите легкой жизни — вам не встретятся ни аптечки, чьей-то доброй рукой раскиданные по улице, ни толпы врагов, выбегающих из единственного здания охраны, ни боссы, сила которых превосходит силу остальных солдат в несколько раз. Да и попасть сразу, например, к секретной лаборатории в центре фашистской Германии вы не сможете. Сначала одну или две миссии придется пробираться в нужный район и готовиться к операции, потом разбираться с лабораторией, а затем еще пару миссий решать непростую задачу: как же отсюда выбираться? И все это при том обстоятельстве, что немцы к тому времени будут очень настойчиво вас искать. В результате зачастую вернуться «на Родину» гораздо сложнее, нежели пробраться в тыл врага. Кампании охватывают весь временной период ВОВ, и при этом, чем ближе вы подбираетесь к заветной дате — май 1945-го, тем легче становятся миссии.

Что касается искусственного интеллекта, то такого вы еще не видели! AI — несомненный плюс, главное достоинство и одновременно один из недостатков игры. Начнем с того, что таких разумных и сообразительных бойцов, как вояки из вашего отряда, вы не встретите ни в одной другой игре. Например, в какой-то из миссий отряду пришлось выдержать атаку бронетехники и большого количества пехоты. Солдаты даже не требовали, чтобы игрок уделял им внимание: двое «добровольцев», засев в домике на болоте и прильнув к стационарному пулемету, поливали противника дождем из свинца до тех пор, пока не закончились патроны. Констатировав печальный факт истощения боезапаса, вояка взял автомат, а затем и пистолет и продолжал огонь. Если отряд будут слишком интенсивно обстреливать, бойцы попросту залягут, переждут немного, а потом попробуют продолжить обстрел. Одним словом, наконец-то воины отряда сами могут постоять за себя. Впервые в жизни вижу игру, в

которой не вы (командир) постоянно вытаскиваете из неприятностей своих бойцов, а наоборот: эти бойцы постоянно вытаскивают из неприятностей вас.

И тут-то мы и встречаемся с тем самым минусом. Если в Rainbow Six раздражало то, что воин не способен элементарно повернуться и убить вошедшего террориста, то здесь неприятно другое. Неприятно, что солдаты неэффективно расходуют патроны. Не стреляют противнику в голову, когда у них есть такая возможность, или обстреливают врага, скрывающегося где-то за кроной дерева, забыв о том, что листья у деревьев Hidden & Dangerous бронированные. Графическое исполнение и звук просто поражают. Разработчики представили на суд публики мощнейший движок, способный обсчитывать гигантские полигональные пространства, работающий с цветным освещением и большинством новомодных спецэффектов (за исключением, пожалуй, bump-mapping'га; но у кого сейчас есть ускорители третьего поколения?). Работа программистов тоже заслуживает всяческой похвалы: игра практически не тормозит на заявленных системных требованиях и работает не в пример быстрее Spec Ops. Звуковое оформление создает, как это сейчас модно говорить, «эффект присутствия». А если по-простому, то слышно все: от тихого шелеста ночного дождя до визгливых криков подстреленных фрицев.

Хочется поблагодарить всех без исключения сотрудников Illusion Softworks за отличную работу и с легкой грустью отметить, что игры, сделанные так хорошо и аккуратно, как Hidden & Dangerous, приходится видеть далеко не каждый день. «Ваши имена отныне вписаны в историю», — могла бы сказать Деленн с «Вавилона-5».

УПРАВЛЕНИЕ

Выбор воина производится либо нажатием клавиш **Tab** или **Shift + Tab** (выбор следующего и предыдущего соответственно), либо нажатием клавиш от **1** до **4**.

Hidden & Dangerous гораздо ближе к тактической игре, чем все предыдущие игры того же жанра. Ее крайне сложно пройти одним воином, ключ к успеху лежит в успешном управлении не солдатом, а отрядом солдат. В большинстве случаев вам будет хватать стандартных приказов:

Home — следуй за мной,
End — стой,
Page Up — иди вперед,
Insert — сдвинься в сторону,
Page Down — прекратить огонь,
Delete — удалить все приказы текущего солдата.

Учтите, что таким образом приказы вы можете отдавать только тем бойцам, которые находятся рядом с вами и слышат вас.

В некоторых случаях вам придется пользовать картой «Space». Когда вы находитесь в режиме карты, время останавливается, а вы можете спокойно отдавать приказы. Приказы там можно отдать те же самые, исключение составляют приказы атаковать, использовать какой-то объект или предмет и приказы встать/присесть/лечь. Что касается последних, то во время игры воины, следующие за вами, автоматически повторяют то движение, которое совершаете вы. К примеру, если вы заляжете, то все остальные солдаты вашего отряда также залягут.

Карта очень полезна, когда отряд разделился или когда вам нужно понять, кто и с какой стороны так настойчиво обстреливает вас. Также иногда ее полезно использовать, когда нужно быстро удалить все приказы всех игроков.

Для того чтобы забраться по лестнице, сесть в автомобиль, открыть дверь или обыскать убитого солдата, используется клавиша **U**.

При использовании снайперского прицела или бинокля вы можете увеличивать и уменьшать изображение, зажав **правую кнопку** и двигая мышкой вверх или вниз.

Выбор вещи из списка всех предметов, которые несет боец, производится клавишами **[** и **]**. Используется выбранный предмет при помощи клавиши **Enter**. Если вы зажмете **Enter**, то сможете переключиться между режимами использования и выбрасывания предметов.

Клавиши **F2** и **F3** позволят вам сильно облегчить наведение на противника в режиме вида из глаз и вида сзади соответственно. То место, куда в данный момент нацелено оружие, будет показано крестиком. Не стоит, однако, забывать, что не все солдаты могут идеально попадать в цель, а также помните о влиянии ветра. **F1** позволит вам пересмотреть брифинг, а **F11** покажет задания миссии.

В заключение осталось добавить, что кнопка **Shift** традиционно заставляет бойца передвигаться бегом, а **Alt** — пробираться скрытно.

СОЛДАТЫ

Из всего предложенного списка вы должны выбрать около десятка солдат, четверо из которых будут выполнять миссии. Каждый солдат характеризуется следующими параметрами:

Shooting — точность, умение бойца попадать в цель. Важна для всех солдат;

Reaction — реакция, показывает скорость, с которой боец среагирует на приближение противника;

Stealth — скрытность, умение ходить тихо и незаметно подкрадываться. В большинстве случаев бесполезна;

Strength — физическая сила, показывает, какой груз может переносить боец. Важна для бойцов, использующих тяжелое вооружение (пулемет, гранатомет);

Endurance — выносливость, определяет, сколько ранений может выдержать солдат перед смертью.

ТАКТИКА

Во многих миссиях на брифинге будут предупреждать: «наша задача — подобраться незамеченными», «скрытно атаковать» и так далее. На деле лучше даже не пытаться это выполнить. Незаметно подкрасться к противнику и тихо снять его ножом — задача практически нереальная. Проблемы гораздо лучше, быстрее и легче решаются при помощи снайперской винтовки.

На открытой местности лучше всего действовать снайпером. Если вы доверяете управление снайпером компьютеру, то он будет расходовать патроны, мягко говоря, неэкономно, стреляя в большинстве случаев не в голову противнику, а куда Бог пошлет. Вообще вашим солдатам свойственно иногда выпустить половину своих патронов в ближайшее дерево только потому, что за ним скрывается противник. Поэтому если слышите, что ваши солдаты непрерывно кого-то обстреливают, останавливаясь только для того, чтобы сменить магазин, то немедленно командуйте «hold fire».

В помещениях эффективно использовать автомат. Винтовка хороша, когда надо быстро расправиться с приближающимся издалека отрядом врагов. Пулемет хорош только тогда, когда вы обороняетесь, а противник в большем количестве наступает. В целом же пулемет громоздок и неудобен. Базука хороша, когда противник использует бронетехнику, в особенности — танки. Стационарные пулеметы, периодически встречающиеся в игре, очень мощны, имеют большой запас патронов, но при этом способны стрелять практически в одном направлении.

Исходя из всего этого, наиболее, по моему мнению, хороший состав команды — снайпер, автоматчик, дополнительно вооруженный ружьем, автоматчик, дополнительно вооруженный гранатометом, и пулеметчик. Такой отряд способен пройти любую миссию игры, хотя в некоторых операциях его бы не мешало немного видоизменить.

Иногда могут пригодиться гранаты. Весят они совсем мало, так что раздайте по паре штук каждому солдату. Бинокли в игре бесполезны. Мины используются всего один раз за всю игру. Фотоаппарат не используется вообще нигде, если только вы сами не хотите запечатлеть на пленку свои величайшие сражения. Очень забавно выглядит воин, израсходовавший все свои патроны и пытающийся «подстрелить» врага из фотоаппарата. К сожалению, это часто приводит к зависанию игры.

Самые неприятные и неинтересные миссии в игре — ночные, когда вы ничего не видите и 95 процентов времени изучаете черный экран. В таких случаях лучше доверить управление снайпером и автоматчиками компьютеру, а сами достаньте ракетницу и непрерывно из нее палите. Хоть будете видеть, куда бежать.

Периодически вам придется использовать различные автомобили и бронетехнику, дважды даже предстоит поплавать на катере. Большая часть легковых и грузовых автомобилей взрывается почти сразу после того, как по ним будет открыт огонь. Бронетехника в этом отношении выносливей — ее можно уничтожить лишь гранатометом. Но, например, в бронемашине в пятой миссии третьей кампании только двое солдат будут защищены от вражеского огня. Двое других могут быть убиты вражескими выстрелами. Теперь перейдем непосредственно к ведению боевых действий. Своими солдатами вы можете управлять при помощи карты, либо командуя ими напрямую, либо отдавая им приказы прямо в игре. Всегда полезно брать всех солдат с собой, разделять отряд следует только в особых ситуациях.

За исключением элитных отрядов СС, все остальные воины недостаточно умны и поддаются тактике выманивания. Допустим, за открытой дверью находится несколько вражеских автоматчиков. В данной ситуации нужно поступить так: поставить трех своих солдат так, чтобы они без проблем могли обстрелять любого, кто выбежит к ним, а четвертым солдатом быстро пробежать мимо двери. Враги бросятся за вами и слягут под дружным огнем ваших солдат.

Учтите, что враги никогда не останавливаются в дверях. Они пробегают в глубину комнаты и лишь потом поворачиваются и стреляют в вас. Этот факт сильно затрудняет ваше прицеливание в них.

Внимательно смотрите брифинг: даже если вы не понимаете английский язык, информация, показанная на карте, все равно будет полезна.

Всеми силами старайтесь не терять бойцов, иначе ваша жизнь сильно осложнится. И помните, что ранения излечиваются только при переходе не следующую миссию. К счастью, разработчики добавили возможность записывать игру во время миссий. Но при этом новая запись затирает предыдущую. Учитывая этот факт, нелишне помнить о простом правиле безопасности: никогда не записывайтесь во время обстрела. Только представьте себе: прошли большую часть миссии, а в конце, услышав свист пуль, быстренько нажали на «Save». А через секунду после этого у вас погибает боец. Перезагрузки, естественно, не спасут, единственные варианты — либо продолжить так, либо проходить миссию заново. Кроме того, к замечательным глюкам приводит запись во время езды на машине. Загрузившись, вы с удивлением обнаружите, что ваши солдаты теперь не сидят, а стоят в машине, пробив своей головой потолок. Все бы хорошо, но теперь в них гораздо легче попасть. Чтобы избавиться от глюка, нужно перегрузиться, т. е. выйти из машины и вновь сесть в нее.

ВООРУЖЕНИЕ

В целом все виды огнестрельного оружия в игре делятся на ружья, снайперские винтовки, автоматы, пулеметы и пистолеты. Основные параметры, определяющее качество оружия, — это его вес, дальность стрельбы и количество зарядов в магазине. Естественно, что требуется минимизировать первое при максимизации второго и третьего.

Автомат (sub-machine gun) характерен тем, что стрелять из него можно из любой позиции, и даже во время ходьбы или бега. Из пулемета (light machine gun) можно стрелять только, если боец заляжет. Снайперское ружье нельзя использовать во время ходьбы и бега. При его использовании надо помнить о возможности увеличивать изображение (зажать **правую кнопку** мыши и двигать ее вверх или вниз). Обычное ружье хорошо тем, что дальность его действия намного превышает дальность действия автоматов, а стреляет оно быстрее снайперского ружья. Пистолет хорош тем, что практически ничего не весит. Кроме того, он достаточно эффективен на коротких дистанциях. Рекомендую давать по пистолету каждому бойцу на случай, если у него кончатся патроны. Сигнальный пистолет (flare gun) используется для освещения территории в темное время суток. Он интересен тем, что его заряды практически ничего не весят, да и сам он достаточно легок. Поэтому при малейшем намеке на ночную миссию немедленно выдайте каждому солдату сигнальный пистолет с сотней зарядов. Желательно давать каждому солдату в два — два с половиной раза больше патронов, чем предлагается игрой. Также не забывайте, что когда перед кампанией вы набираете оружие, требуемые патроны выдаются только к первому «стволу». Если вы заказали пистолет, то к нему будет автоматически приложено 32 патрона. Если вы заказали второй пистолет, то у вас будет два пистолета и все те же 32 патрона к ним (то есть всего 16 на каждый). В каждой миссии вы можете выдать бойцам вооружение или патроны из имеющегося «общего» арсенала. Если вы взяли с собой в кампанию очень тяжелую противотанковую мину и не выдали ее в первой миссии никому из солдат, то она останется в запасе. Вы сможете определить ее кому-нибудь во второй или третьей миссии — как вашей душе угодно. Таким образом, вы можете постоянно таскать с собой кучу полезных вещей, выбирая из них только те, которые пригодятся вам в какой-то конкретной миссии. Но если вы хотите переносить подобным образом патроны, то вы должны оставить в запасе хотя бы один экземпляр того оружия, к которому вы несете снаряды. Вы не можете хранить патроны для автомата, но вы можете хранить автомат с патронами.

Прочие вещи, которые вы можете взять с собой... Нож нужен для того, чтобы тихо убить противника. Но гораздо проще и быстрее аккуратно снять противника издалека, так что нож можете смело оставить дома. Противотанковые и противопехотные миссии используются один раз за игру (смотри прохождение). Бинокли могут понадобиться, но только если вы где-то забыли снайперскую винтовку. Радиомаяки появляются у вас на одну кампанию и там используются в количестве двух штук.

ПРОХОЖДЕНИЕ

ОПЕРАЦИЯ 1: Iron Swarm

В кампанию не забудьте взять сигнальный пистолет с патронами.

МИССИЯ 1: Amber Arrow

Для начала нужно собрать ваш отряд. Развернитесь и бегите вдоль реки по направлению к куполу парашюта, застрявшему в ветвях дерева. Там вы встретите остальных десантников. Прикажите им следовать за вами и направляйтесь к мосту.

Вскоре вы увидите большой валун на холме, и с этого момента будьте особо внимательны. Из снайперской винтовки аккуратно снимите первого часового у входа на мост, а затем убейте прибежавшего на шум фашиста. Потом еще раз внимательно осмотритесь и разберитесь с врагом за железной дорогой. Выходите на мост. Желательно приказать остальным воинам подождать вас (иначе они могут попасть под поезд). Пройдя три четверти моста, вновь достаньте винтовку и обработайте часовых у выхода, в укрытии впереди и рядом с домом справа. После этого пробегите мимо дома и идите к автомобилю. Туда же проведите остальных десантников.

МИССИЯ 2: Heart of Bell

С криком «Follow me» бегите к лестнице наверх. Как только весь отряд окажется на поверхности, прикажите им оставаться там, а снайпером двигайтесь к топливному баку с лестницей. Снимите врага справа и лезьте наверх. Как только влезете на бак, сразу залягте. Убейте фашистов на всех трех пулеметных вышках и спускайтесь вниз. Далее эффективна тактика выманивания. Расположите ваших бойцов между первой и второй тройкой баков, а одним выбегите на дорогу и тут же вернитесь обратно. Будьте готовы дать появившимся вскоре врагам отпор.

Первого из врагов по пути к дому лучше просто подорвать — он как раз стоит рядом с бочками с бензином. Выстрелите в них пару раз, и проблема будет решена. Второго застрелите. Затем, подойдя к дому, киньте гранату в дверной проем и ждите. Когда прогремит взрыв, зайдите внутрь и поднимитесь по лестнице наверх. Там в одной из комнаток допрашивают заключенного. Спасите несчастного, и он скажет вам, куда исчезли пленные летчики. Возвращайтесь к месту входа, не забыв подложить динамитные шашки рядом с показанными в брифинге топливными баками.

МИССИЯ 3: Whirlwind

Это первая серьезная ночная миссия, и очень скоро в ней вы столкнетесь со следующей проблемой: противник метко обстреливает вас, хотя вы и заметить-то его не можете! Решить эту проблему можно двумя способами: либо запуская сигнальные ракеты, либо используя своих напарников.

Поезда, которые вы увидите вначале, обходите справа. Затем, совершив небольшой крюк, выйдите на станцию с южной стороны. Разберитесь с охранниками и пробирайте к зданию вокзала. Учтите, что около поездов, стоящих неподалеку, скрывается много врагов и некоторые непременно захотят обстрелять вас.

С вокзалом у вас проблем не будет. Из стоящих там людей выжить должен крайний слева — он расскажет вам, куда повезли пилотов. Получив эту информацию, отправляйтесь к генератору. Рядом с ним находится пулеметная вышка, которая способна причинить вам немало хлопот. Сам генератор можно уничтожить динамитом или гранатой. Последний штрих — создание небольшого костерка для того, чтобы бомбардировщики союзников смогли нанести свой удар. Около вокзала стоит одинокая цистерна, которую можно подорвать гранатой или динамитом. В момент взрыва лучше находиться как можно дальше от нее. Затем быстро бегите по тому маршруту, по которому вы пришли сюда, либо сначала переждите бомбардировку в здании вокзала. Единственная проблема, которая может возникнуть теперь — пара немцев, ожидающих вас около точки выхода.

МИССИЯ 4: Phoenix Fall

От места высадки одним снайпером двигайтесь вперед. На полпути к мосту нужно будет остановиться и аккуратно снять вражеского разведчика на холме слева, а

затем, медленно двигаясь вперед, убрать охрану под мостом. Спрыгните вправо и, пригнувшись, бегите вперед вдоль реки. Как только пройдете под мостом, поверните налево и двигайтесь наверх по холму к железнодорожному полотну. Вам нужно будет взорвать первый бронированный вагон гранатой и при этом быть готовым встретить пару охранников (если они не выйдут, найдите их сами — ходят по шпалам неподалеку). Затем бегите к бронепоезду и залягте. Очень вероятно, что с той стороны, с которой вы только что залезли на холм, появятся несколько фашистов, поэтому будьте готовы убить их. Как только все утихнет, бегите к концу поезда и взорвите еще два бронированных вагона.

Возвращайтесь к первому броневагону и идите дальше по направлению к началу поезда. Вам нужно найти два вагона, стоящие неплотно, между которыми можно пролезть. Сделайте это, по пути сняв еще пару фрицев на холме и около остатков здания спереди. Далее лучше всего призвать себе на помощь остальных членов отряда. Бегите к руинам первого дома, с боем займите их и, аккуратно высовываясь, либо сразу застрелите, либо выманите к своим товарищам практически всех немцев, оставшихся в деревне. Последний враг, скорее всего, будет скрываться за зданием, когда-то, видимо, бывшим гаражом или хлевом (с множеством закрытых ворот в одной из стен). Когда он падет, миссия будет считаться выполненной.

ОПЕРАЦИЯ 2: Silver Gate

В эту кампанию нужно взять еще больший, чем обычно, запас патронов. Огромное их количество вам понадобится при обороне в последней миссии.

МИССИЯ 1: Broken Knife

Транспортный самолет, на котором вы летели, подбили. Ваша команда благополучно приземлилась, но при этом разделилась. Первая ваша задача — вновь собрать ее, вторая — найти выход.

Одного из десантников, приземлившегося рядом с пустой наблюдательной вышкой, оставьте в покое. Остальных трех начинайте постепенно двигать друг к другу. Учтите, что посадка не осталась незамеченной и очень скоро им придется столкнуться с немцами. Как только враги погибнут, спокойно собирайте свою команду.

Взгляните на карту. В северо-восточном ее углу вы увидите мост и значок «X». Туда вам и нужно отправиться. По пути вы встретите две немецкие заставы, но сопротивление в них будет минимальным.

МИССИЯ 2: Into the Darkness

Эта миссия очень проста, но у меня именно в ней возникло больше всего глюков. Если и у вас солдаты начнут время от времени умирать по совершенно непонятным причинам или разом гибнуть через секунду после загрузки, то могу посоветовать только записываться почаще, а затем, выйдя из игры, копировать запись в файл с другим именем. Если, попытавшись загрузиться, вы обнаружите, что все бойцы моментально погибают, то просто воспользуйтесь более старой записью.

В миссии нельзя использовать оружие. Если вы хоть раз выстрелите или запустите сигнальную ракету, то все немецкие патрули будут атаковать вас, и пройти миссию вам не удастся. С самого начала выбегите на улицу и некоторое время двигайтесь за трамваем, прижавшись к стене. Вскоре вы заметите припаркованную машину впереди, обойдите ее и сверните в арку справа. Оказавшись в парке, поверните налево — там будет еще одна арка. Вам нужно будет пробежать через нее и двигаться прямо, при этом вы пересечете улицу, патрулируемую немцами. Не попа-

дайтесь им на глаза. В конце концов вы окажетесь в небольшом дворике, в котором сушится большое количество белья. Каждый солдат должен взять себе одежду, переодеться в нее и убрать оружие. Затем возвращайтесь к началу. Рядом с тем местом, где вы начинали, стоит заправленный автомобиль. Садитесь в него и отправляйтесь к причалу. Прибыв на место, покиньте автомобиль и спокойно садитесь в катер. Далее остается только дать «полный вперед» и тихо раствориться в ночи. Всем пассажирам лучше при этом залечь — автоматчики на берегу будут обстреливать вас.

МИССИЯ 3: Tree at the end of garden

Сразу же ведите катер к левому берегу. Выпрыгните на берег всеми бойцам и залягте. Снайпером можете пройти немного вперед и снять нескольких противников. Затем вернитесь к лодке. Через некоторое время к немцам придет подкрепление из города, в котором вы действовали в прошлой миссии. Если все пройдет успешно, то вы сможете из своего укрытия перестрелять большую часть противников (смотрите только, чтобы вас не убили с противоположного берега). Затем постепенно двигайтесь вперед, снайпером убивая большую часть врагов. В результате вы сможете попасть на мост. Подойдите к танку слева, встаньте напротив башни и залезьте в нее. Прицельтесь и, сделав пару выстрелов, разрушьте шлюз. Спускайтесь с моста на тот же берег, поворачивайте направо и бегите вперед.

МИССИЯ 4: Grave on mountains

Вам всего лишь нужно пробраться на противоположную сторону укрепленного комплекса. Фактически ничего сложного нет — надо просто идти и стрелять. Вначале на вас нападут несколько автоматчиков — уберите их. Затем снайпером аккуратно снимите вражеских пулеметчиков в укрытии. Перебежками доберитесь до окопа и прыгайте в него. По нему нужно двигаться, приблизительно удерживая направление к точке выхода. В итоге вы окажетесь около немецкого укрытия с несколькими окнами, расположенного рядом с дорогой. Теперь осталось только выбраться из окопа на дорогу, и миссия будет завершена.

МИССИЯ 5: Last courtesy

В этой миссии особо важно управлять именно снайпером. Если им будет управлять компьютер, то у вас возникнут очень большие проблемы с патронами.

Вначале просто бегите и расположитесь около взлетно-посадочной полосы. Большая часть атак будет приходиться с направлений, показанных в брифинге, но будут и исключения — один из отрядов врагов нападет сзади. Вам нужно продержаться несколько минут до прилета самолета. Если все пойдет хорошо, то к этому моменту на карте уже вообще не останется врагов.

Не надейтесь на то, что вам удастся подобрать автоматы убитых немцев. Это очень сложно сделать под ураганным огнем противника. Поэтому рассчитывать нужно только на свои силы (и патроны).

ОПЕРАЦИЯ 3: Fiend's Call

В кампанию желательно взять гранатомет с тремя-четырьмя патронами, пару противотанковых и штук пять противопехотных мин.

МИССИЯ 1: Fire portal

По парку пройдите к дому (если не можете сами найти путь, то посмотрите на карту). Затем ворвитесь в дом (желательно при этом управлять бойцом с автоматом).

На первом этаже желательно оставить хотя бы двух воинов, причем так, чтобы они могли с разных позиций простреливать лестницу на второй этаж — по ней периодически будут спускаться противники. Сами же вы отправляйтесь исследовать здание. От входа поверните налево и идите по коридору. Коридор один раз повернет налево, после чего вы упретесь в тупик. Слева от вас будет замаскированная дверь, откройте ее и спускайтесь на первый этаж. Убейте врагов и заберите у любого из них ключ. Откройте двери камер и соберите всех заключенных (три человека, собирать командой «follow me»). Отведите их к своим солдатам на первом этаже. Затем отправляйтесь к той же скрытой двери, но на этот раз идите по лестнице наверх, на чердак. Там вам надо будет заложить три бомбы — по одной в каждую из двух комнат и на склад. После этого вернитесь на первый этаж и со своей командой выходите на улицу. Обойдите дом и подведите бывших заключенных к грузовику. Десантниками же сядьте в легковую машину и подъедьте к воротам (т. е. фактически тоже к грузовику).

МИССИЯ 2: Trap Key

На карте вам показали три участка забора, где через него можно перелезть. Бегите к ближайшему. Не заставляйте десантника мучаться и перебираться через забор, а просто откройте калитку. Заходите. Теперь вам нужно пробраться к дому впереди и попасть на веранду. Скорее всего, по пути произойдет перестрелка, так вы не сидите без дела и уберите парня, управляющего прожектором. Ваши вояки могут успешно разрядить все свои патроны в стену, пытаясь попасть в находящегося за ней противника, поэтому присматривайте за ними.

Оказавшись на веранде, через открытое французское окно заходите внутрь. Не проходите далеко! Остановитесь прямо у входа и подождите, пока несколько фашистов не откроют дверь. Дальше двигаться можно практически без проблем. Около лестницы опять же лучше оставить охрану: одного, смотрящего наверх, и хотя бы одного, простреливающего вход в дом (точнее, тот вход, через который вы сами сюда попали). Поднимитесь наверх, старательно заходя в каждую комнату и убивая всех врагов, и в итоге вы встретите немецкого офицера. Если к моменту встречи вы убили всех врагов, то он сдастся. Если нет — еще раз осмотрите дом и прочешите парк.

МИССИЯ 3: Viper Nest

Немецкий офицер в самом начале миссии попытается сбежать. Не обращайте на это внимания и аккуратно одним солдатом подойдите к двери, а затем, когда вас заметят, быстро отойдите в сторону. Один за другим в комнату забегут трое вражеских солдат и падут под огнем вашим товарищей. Теперь всей командой выходите во вторую комнату. Поставьте всех своих солдат так, чтобы они смотрели на дверь, а одним проведите стандартную операцию выманивания. Затем переместитесь к двери и убивайте всех, кто будет появляться в зоне видимости.

Далее существует два варианта: либо склад взорвется сам, либо вам нужно помочь ему динамитом (найти его можно по карте). Даже если в момент взрыва вы еще находились на заводе, ничего страшного в этом нет — выход останется целым. Идите к нему.

МИССИЯ 4: Escape from Hell

Аккуратно выдвигайтесь снайпером и сносите по пути всех солдат, которых удастся заметить (особое внимание обращайте на вышки). Остальные вояки долж-

ны вас прикрывать. Добраться до автопарка будет просто, но когда вы войдете в него, из домика рядом выбегут несколько солдат, так что будьте готовы. Затем снайпером садитесь в бронеавтомобиль, а остальными воинами идите по тому направлению, по которому вы должны отступать. Если ворота закрыты, откройте их. Уже за пределами базы вас подстерегают три неприятности: вражеский солдат, танк и противотанковая мина. С первым проблем не будет, а к танку нужно подобраться под прикрытием домика и подорвать из базуки или закидать гранатами. Затем сажайте всех на бронеавтомобиль и уезжайте, старательно объехав мину.

МИССИЯ 5: Close Fire

По сравнению с предыдущими заданиями, эта миссия достаточно сложна. Запрыгивайте в свой бронеавтомобиль и гоните вперед. Через некоторое время вы окажетесь на вражеской базе. Как только сможете, съезжайте к берегу реки и двигайтесь по нему. Так вы будете защищены от большей части автоматчиков и танков. Вы доедете до небольшого палаточного городка, охраняемого вышками. Объезжайте вышку перед вами слева и заезжайте в городок. Поздравляю: первая часть, одна из самых сложных, преодолена. Увидев перед собой дорогу, сверните на нее (налево) и двигайтесь по ней, пока не доберетесь до развилки. Двигайтесь на запад. Вскоре вы увидите впереди рядом с дорогой большое количество ящиков. Остановитесь. Ваша задача — найти старую дорогу, идущую в направлении на юг/юго-запад. Искать ее лучше всего, выйдя из машины. Эта дорога позволит вам коротким и безопасным путем добраться до деревни и достаточно легко пробраться через нее. Еще через некоторое время вы окажетесь около той самой первой базы, но уже на другом берегу. Будьте осторожны: к врагу за время вашего отсутствия пришло подкрепление. Лучше всего одним снайпером и автоматчиком расчистить дорогу от солдат противника, а затем пройти дальше к мосту и убить там солдата с гранатометом. После этого осторожно проведите туда машину. Посадите в нее всех своих солдат и двигайтесь дальше, преимущественно по обочине, поскольку на дороге встречаются мины. Увидев перед собой немецкий особняк, объезжайте его слева. Поздравляю: вы добрались до нужной дороги.

МИССИЯ 6: Crystal falcon

Надеюсь, вы послушали моего совета и взяли с собой в кампанию мины и гранатомет. Теперь и то, и другое вам очень пригодится. Итак, активно поработав, создайте минное поле точно в том месте, где вы начинаете миссию. Затем двух воинов (желательно снайпера и автоматчика) отправьте в ближайший дом, не забыв при этом автоматчика посадить рядом со стоящим там пулеметом. Двух же других — пулеметчика и гранатометчика — посадите слева от дороги на достаточно большом отдалении от мин (примерно четверть пути до второго дома). Если вы смотрели брифинг, то там было показано это место. Выберите бойца с гранатометом и ждите. Через некоторое время враги успешно попадут в минное поле и устроят великолепный фейерверк. Не очень радуйтесь: очень скоро из дыма начнут выползать танки и вам надо будет успевать их отстреливать. Если патронов не хватит, воспользуйтесь гранатами. Как только танки остановятся, бегите гранатометчиком ко второму зданию и садитесь за стационарный пулемет. Пулеметчик через некоторое время тоже должен отступить и расположиться на любом удобном холме.

Перестрелка будет нешуточной. Когда все враги полягут, можете совершить экскурсию к немецким позициям и с гордостью осмотреть догорающие танки. А вообще вам нужно добраться до самолета и сесть в него.

ОПЕРАЦИЯ 4: Sign of cross

Не забудьте захватить в кампанию два радиомаяка. Также нелишним будет убедиться в наличии сигнальных пистолетов.

МИССИЯ 1: Thor's hammer

Вам нужно заложить два радиомаяка рядом с электростанцией, чтобы корабли союзников смогли точно обстрелять цель. Миссия достаточно проста, только надо учесть: во-первых, что враги часто сбегаются на шум выстрелов и атакуют вас с разных сторон; во-вторых, что пяти минут, в течение которых вам нужно выбраться с базы, очень мало, так как вам еще нужно ликвидировать охранников на башнях. Поэтому сначала расчистите себе проход, а уж потом ставьте передатчики. И учтите: выход обстреливают не две башни по краям, а четыре.

МИССИЯ 2: Snow demon

Миссия очень неприятна тем, что действие в ней происходит ночью, а значит, вы не то что противника подстрелить, но даже дверь в лабораторию найти без посторонней помощи не сможете. С самого начала двигайтесь по второму варианту пути из тех, что были предложены в брифинге, — по горам. Ваш спуск в поселок, скорее всего, ознаменуется большой перестрелкой. Кроме того, с той позиции, на которой вы будете находиться, спустившись в деревню, надо подстрелить пулеметчика рядом с антенной.

Затем можете разделить отряд. Пару человек отправьте к антенне, пару — в лабораторию. В лаборатории от входа идите по коридору вперед до развилки, сверните влево и после поворота заходите в первую и единственную дверь с надписью «Laboratory». Ее охраняет несколько врагов, проще всего их выманить и убить по очереди. Затем заложите там бомбу с часовым механизмом, то же самое сделайте рядом с антенной и бегите к автомобилям. Вам нужен дальний (самый близкий к воротам) грузовик. Садитесь в него и езжайте вперед! Что, не знаете, как водить грузовик в условиях нулевой видимости? По карте и компасу, конечно! Вам всего лишь нужно добраться до ворот.

МИССИЯ 3: Thirteenth chamber

Аккуратно подойдите к дыре в заборе и, применив стандартную тактику выманивания, уничтожьте всех немцев во дворе. Затем заходите внутрь. Имеет смысл сразу же расчистить гараж, чтобы потом о нем не беспокоиться. Для этого поставьте часть солдат так, чтобы они простреливали его, а одним просто пробегите мимо ворот. Теперь осталось посетить завод. Зайдите в здание и найдите в дальней стене проход. Через некоторое время вы столкнетесь с врагами. Они отличаются умом и сообразительностью, поэтому выманить их не удастся. С боями прорвитесь в подземный завод, подложите там динамит и быстро сматывайтесь. Осталось только сесть в машину и доехать до развилки впереди.

МИССИЯ 4: Volven hunters

Теоретически два солдата в немецкой униформе должны проникнуть на базу противника, найти там склад одежды, взять еще два комплекта одежды и вернуться к своим. А далее уже вчетвером нужно «уговорить» немецкого офицера отключить сигнализацию и проникнуть к докам субмарины. Не знаю, что меня выдавало в этой миссии, но первый немецкий солдат пропускал меня, а остальные открывали огонь. Поэтому я предпочел операцию быстрого и решительного штурма.

Итак, первый солдат проблем представлять не будет. Затем заберитесь на холм рядом с бункером слева и аккуратно снимите вражеских солдат. Учтите, что среди них есть снайперы: легкой жизни никто не обещал. Затем двигайтесь к базе. Пройдя по первому коридору, двигайтесь в направлении офиса командира — его расположение было показано в брифинге. Проблема в том, что напрямую в него попасть не удастся (проще всего включить карту и попросить солдата идти прямо в офис, и вы увидите, каким путем надо двигаться на самом деле). Этот путь прежде всего приведет вас в комнату, в которой находятся четверо вражеских солдат. Тактика такова: трое прикрывают, один подходит к двери, открывает ее и, отступая, убивает обоих видимых противников. Два других врага банально выманиваются.

Самое страшное позади. Зайдите в офис командира, и он добровольно отключит сигнализацию. Можете убрать его, если хотите. Затем идите в комнату, которая приведет вас к туннелю в доки (также показанной в брифинге). Там спокойно спускайтесь по лестнице и всей командой бегите в туннель.

P. S. Постоянно следите за своими солдатами, пока находитесь на базе. По непонятным причинам они постоянно разбегаются в разные стороны и находят неприятности на свою голову.

МИССИЯ 5: Hunt for golden fish

Несмотря на предупреждения, выданные вам на брифинге, миссия не столь страшна. Поднимайтесь по лестнице, желательно, оказавшись наверху, сразу залечь. Ваша задача — убить нескольких солдат, патрулирующих соседние комнаты. Затем постепенно, сверяясь с картой, двигайтесь в направлении доков. Проблема в том, что враги будут проникать к вам с двух направлений: через основную дверь, ведущую к докам, и через дверь рядом с ней. Как только большая часть врагов сляжет, останется только обработать выживших из снайперской винтовки.

Идите к лодке всем отрядом. Заходить надо вдоль правой стены. Когда дойдете до большой открытой двухстворчатой двери, остановитесь. Тут нужно применить тактику выманивания — фашистов внутри достаточно много, но ваши солдаты без проблем перестреляют их.

Теперь зайдите на подводную лодку, подойдите к торпедному отсеку около ее кормы и заложите часовую бомбу. Можно уходить.

Из той же комнаты, из которой вы врывались в доки, есть выход на улицу. Откройте дверь и будьте готовы поразить двух немцев с гранатометами и одного с автоматом далеко слева. После этого прыгайте в машину и уезжайте.

ОПЕРАЦИЯ 5: Babylon

Эта кампания необычна тем, что в ней всего одна миссия. Но и к этой миссии не будут лишними рекомендации по вооружению: пулемет не нужен, зато каждому члену команду обязательно даем по автомату и по сигнальному пистолету с сотней зарядов.

МИССИЯ 1: Babylon

Действие происходит глубокой ночью. Ваша задача — найти дешифровальную немецкую машинку. Предлагается два возможных места ее расположения: на мостике или в радиорубке. В крайнем случае, она может быть в хранилище. Именно туда нам и нужно направиться в первую очередь.

Проще всего пройти миссию, постоянно стреляя сигнальными ракетами. С врагами справятся и без вашей помощи. Сообщение о том, что немцы собираются по-

топить крейсер, сильно преувеличено — вы можете хоть час бродить по кораблю, но этого не произойдет. Двигайтесь по левому борту и сверните во вторую открытую справа дверь (она расположена ближе к носу корабля). Зайдите в нее. Вы увидите уходящую вниз систему лестниц. Спуститесь на два этажа. Теперь идите дальше по направлению к носу корабля. В первой или второй каюте вы обнаружите сиротливо лежащую на полу машинку. Берите ее и возвращайтесь на корму, туда, откуда вы начинали эту миссию.

ОПЕРАЦИЯ 6: Wrath of Gods

Не забудьте взять сигнальный пистолет. Пулемет также можете оставить, лучше вооружиться еще одним автоматом или винтовкой.

МИССИЯ 1: King's Road

Миссия достаточно проста. Проблемы могут возникнуть с немецким исследователем, но в большинстве случаев он покорно следует за вами и не высовывается. Достаточно скоро впереди вы увидите баррикады — обработайте их снайпером. Сверните на втором повороте налево, и окажетесь на главной площади. Тут стоит уделить особое внимание солдатам на востоке — они в большом количестве располагаются на холме. На самой вершине построено укрепление, не забудьте о нем. Потом двигайтесь на восток, заодно взорвав танк (с виду он безобидный, но раз просят...). Опять же на востоке вы увидите лес, кишащий вражескими снайперами. Затем бегите в восточном направлении по южной дороге. Если вас донимают снайперы на уже расчищенной вами с одной стороны баррикаде и вы никак не можете их снять, то запомните их местоположение, обойдите с тыла и успокойте парой гранат.

МИССИЯ 2: Last man takes it all

Миссия ночная — один этот факт обеспечит вам вагон проблем. Кроме того, ее нужно успеть пройти достаточно быстро. Самолет в конце миссии тоже ждать не будет и через минуту улетит. Также нужно не забывать следить за немецким исследователем. В самом начале бегите вперед. Через некоторое время придется остановиться и подстрелить нескольких врагов слева. Затем ваша задача — добраться до ворот в аэропорт. Там вам предстоит большая перестрелка (следите за своими солдатами, так как они очень любят переводить патроны, стреляя в забор или деревья). Основная задача — снять пулеметчиков на крыше здания. Потом прямым путем доберитесь до конца взлетной полосы (естественно, дальней, поскольку ближняя сильно повреждена). Через некоторое время вы услышите гул самолета. Дождитесь, пока он развернется, и садитесь в него.

JAGGED ALLIANCE 2: АГОНИЯ ВЛАСТИ

Разработчик: **SirTech**
Издатель: **«Бука»**
Выход: **июль 1999 г.**
Требования: **P-133, 32 Мб**
Жанр: **пошаговая стратегия**

Достойное продолжение великой игры

Это честная игра! Как вы со мной, так и я с вами.
Тревор Колби

Они встретились в небольшом кабачке, на одной из узких улочек Старой Праги. Заказчик и исполнитель. Наниматель и наемник. Любитель и профессионал. Наследный принц Арулко и специалист по тайным операциям. Разговор их был недолог, из рук в руки перешел небольшой, но увесистый чемоданчик, какая-то записка, и они разошлись в разные стороны. А спустя несколько дней у правительницы небольшого южного государства начались крупные неприятности, и она принялась с завидным постоянством хлестать по физиономии своего ближайшего помощника. Однако пользы это не приносило. Дейдрана была обречена: наступал конец ее жестокому правлению, горд за городом, поселок за поселком, шахта за шахтой переходили в руки повстанцев, и народ с радостью приветствовал своих освободителей. Приближался момент решительного штурма резиденции правительницы, а вместе с ним и окончательного освобождения страны.

Как видите, сюжет Jagged Alliance 2 очень похож на сюжет первой игры. Опять маленькое государство, опять жестокий правитель и опять небольшой отряд наемников, совершающий чудеса героизма. Снова вам придется сражаться с превосходящими силами неприятеля, продвигаться по стране от одного сектора к другому, добывать средства на содержание своей армии, обеспечивать оборону очищенных секторов. Так что же это, повторение пройденного? И да, и нет. В игре появилось так много нового, что сходство с первой частью весьма условно. Игра стала больше, лучше и значительно интереснее. Хотя вам теперь нет нужды отвоевывать сектор за сектором всю территорию страны, а достаточно захватить всего десятка два-три ключевых точек, играть можно значительно дольше. Основным изменением игры по сравнению с первой частью стала непрерывность игрового процесса. Можно сказать, что тут авторы использовали принцип X-COM, но в Jagged Alliance время более ощутимо. Дело в том, что ваши бойцы устают, их нужно укладывать спать, давать время на отдых. Время тратится на переход из одного сектора в другой (причем вы всегда можете точно узнать, сколько именно вашему отряду понадобится на перемещение из одного города в другой), на тренировку ополчения, на разговоры с местными жителями. Словом, абсолютно на все действия. Можно сказать, что вашим противником в игре, кроме войск диктаторши, является и время.

Некоторым подспорьем в борьбе со временем является возможность использовать транспорт для передвижения между городами. Правда, поезда (о которых упоминалось в некоторых игровых изданиях) по стране не ходят, зато можно раздобыть грузовичок, джип, а то и вертолет. Причем эта техника расходует бензин, ломается, требует денег и времени на обслуживание — словом, все как в реальной жизни.

При встрече с врагом время останавливается, и начинается старый добрый походовый режим. Отрадно, что авторы не пошли на поводу у любителей RTS и не ввели режим реального времени для боя. Впрочем, кое-какую уступку они им сделали, создав режим, при котором на каждый ваш ход отводится строго определенное время.

Сами боевые действия не претерпели больших изменений. Конечно, добавлены новые способы передвижения (ползком, на корточках, бегом), появился режим бесшумного перемещения, возможность поворотов на месте и кое-что еще. Большое внимание уделено стрельбе, кроме возможности более точного прицеливания появилась стрельба очередями и стрельба по площадям. Но в целом, повторяю, боевые действия остались почти такими же, как и в первой части. По-моему, это хорошо.

Хотя карты секторов остались по-прежнему плоскими (добавлена только возможность залезать на крыши), третье измерение в игре присутствует. Под многими секторами имеются подземелья, бункеры, всякие секретные помещения. Так что, покончив с врагом на поверхности земли, частенько приходиться идти вглубь.

Большое оживление в игру вносят разговоры с местными жителями, разгадывание всяких загадок, поиск людей и вещей. Иногда настолько этим увлекаешься, что забываешь об основной своей цели. Некоторые из этих квестов напрямую связаны с главной задачей (встреча с лидером повстанцев Мигелем, поиск ученого Дейдраны), другие приносят вам деньги (сопровождение туристов в аэропорт, поиск беглых преступников), третьи повышают поддержку местного населения (доставка раритета в Читзену, поиск Блудного сына). Так что решать загадки не только интересно, но и полезно.

Само собой разумеется, что оружия, техники и всяких приспособлений в игре стало значительно больше. А вот бойцов A.I.M. не прибавилось. Но тут количество принесено в жертву качеству. Дело в том, что теперь в эту организацию входят действительно профессионалы, каждый из них вам может пригодиться в тот или иной момент игры. Нанять же всех все равно не удастся.

Напоследок хотелось бы отметить громадную работу, проделанную компанией «Бука» по локализации игры. Причем это не просто перевод, а именно локализация. Все бойцы обрели свое, неповторимое лицо, стиль общения и прочее. Диалоги озвучены просто великолепно (и действительно профессиональными актерами), с юмором и многими оригинальными находками. Иногда так и хочется повторить весь разговор, просто чтобы насладиться звукам голоса того или иного персонажа.

Однако самое отрадное в продукте, выпущенным «Букой», — его цена. Jewel Box стоит не намного дороже пиратских копий, ну а о качестве и говорить нечего. Так что, как принято говорить в рекламе, «Требуйте в магазинах города!»

КОМАНДА A.I.M. СНОВА В БОЮ!
НЕМНОГО ОБЩИХ РАССУЖДЕНИЙ

Слышал я анекдот про человека, который сыграл одну партию в шахматы и написал «прохождение», рассказав обо всех ходах: своих и противника. Если бы я взялся писать прохождение Jagged Alliance 2, у меня получилось бы что-то подобное. Но ведь, несмотря на всю непредсказуемость шахмат, существует множество учебников шахматной игры. Так почему бы не попробовать составить учебник и по

Jagged Alliance 2? Рассказать об устройстве игрового поля, силе и слабости фигур, привести стандартные приемы и несколько дебютных заготовок...

Вообще-то вы можете действовать по классической схеме: внимательно прочитать Руководство (обладатели Jewel Box могут найти его на диске в формате PDF), ознакомиться с ситуацией в Арулко, набрать команду и начать играть, беседуя со всеми встречными и поперечными, прислушиваясь к их советам и выполняя просьбы. Действуя таким способом, вы довольно скоро все поймете, во всем разберетесь и найдете свой, неповторимый путь к победе. Однако на это понадобится немало сил и времени, вполне возможно, что вам встретятся непреодолимые трудности, придется (и не раз) начинать все с начала. Поэтому, чтобы не повторять чужих ошибок, прочтите то, что я тут для вас приготовил. Кроме советов, описания секторов и прочих полезных вещей найдете вы и несколько фактов, не отраженных в Руководстве или описанных не совсем ясно.

СОЗДАНИЕ КОМАНДЫ

Хотя игра базируется на услугах, предоставляемых A.I.M., ее можно пройти, не нанимая ни единого профессионала. Это потому, что в игре есть RPG-шная генерация персонажа. В Руководстве напущено туману о каком-то «создании наемника по вашему вкусу», на самом же деле все просто — это вы сами. Ну, может быть, не такой, как в жизни, но такой, каким вам хотелось бы быть. Естественно, вы не требуете сами с себя денег, хотя и можете сами себя уволить. Что интересно: если вас убьют, игра не прекратится — будем считать, что, как и у всякого толкового руководителя, у вас есть толковый заместитель.

Создав самого себя, вы можете тут же отправиться в Арулко и попытаться в одиночку ее освободить. Впрочем, в одиночестве вы останетесь недолго: после посещения бункера повстанцев к вам присоединится Айра. В дальнейшем вы можете нанять кое-кого из местных жителей, в зависимости от ваших успехов лидер повстанцев будет присылать новых бойцов, а потом присоединится и сам.

Кроме того, в скором времени на связь с вами выйдет Спек Т. Клайн с предложением более дешевой вербовки наемников. Это довольно интересная штука: дело в том, что Спек вместе с Бифом набрали всяких неудачников и искателей приключений и предлагают их услуги по совершенно смешным ценам, да еще в кредит. Сразу предупрежу: в бою от этих воинов толку мало, навыки их настолько низки, что, даже встретив равного по силам противника, они проигрывают. Но вот для всяких вспомогательных целей (тренировка ополчения, перенос трофеев из сектора в сектор, ремонт оружия и т. п.) их использовать можно. А после небольшой тренировки кое-кого из них можно и включить в какой-нибудь отряд.

Однако главную ударную силу в игре составляют все же бойцы A.I.M. Проведя детальный анализ их характеристик, я обнаружил, что совсем уж бесполезных людей в этой организации нет. Помните, в первой игре было несколько наемников со столь плохими характеристиками, что нанимать их не имело никакого смысла? Теперь же все они ушли из A.I.M. и там остались только крутые профессионалы. Что интересно, теперь можно нанять неплохого бойца за весьма скромную цену. В первую очередь это касается специалистов: например, самый лучший доктор требует за свои услуги всего 800 монет в день, самого сильного подрывника можно нанять за 900, а вполне приличного механика — за 500 монет.

Сложнее обстоит дело с универсальными солдатами, то есть имеющими высокие показатели по всем основным параметрам (сила, ловкость, меткость), да еще и владеющими каким-то специальным навыком. Однако если довольствоваться показа-

телями всего лишь выше средних (75—85 %), можно найти недорогих, но вполне приличных бойцов. В первую очередь к ним относится Игорь Долвич (племянник Ивана). Невысокая плата за его услуги обусловлена его молодостью и неопытностью, но он очень быстро обучается (особенно под руководством своего дяди).

Стоит обратить внимание и на таких бойцов, как Анаболик, Гризли, Хряп. Хотя они стоят почти в самом конце списка по цене, воюют очень и очень прилично.

Это все бойцы, так сказать, второго плана, формировать ударный отряд только из них неразумно. В каждом отряде должны быть хотя бы два очень сильных бойца. Помимо всеми любимого Ивана, обратите внимание на Рысь, Стрелку и Тень. Кроме того, в стартовую группу имеет смысл включать Тревера: хотя он далеко не самый лучший стрелок, зато прекрасный механик, с легкостью справляющийся с любыми замками. Да и обучается он очень быстро.

При вербовке наемников не забывайте об их симпатиях и антипатиях. О некоторых сказано в файлах наемников, но есть и такие, о которых вы узнаете, только сведя двух из них вместе. Например, поляк Анаболик терпеть не может майора Советской армии Долвича, причем самому Ивану это совершенно до лампочки. На ведении боевых действий это никак не отражается, но вот когда придет пора продлять контракт, Анаболик может отказаться. Впрочем, этого можно избежать, разведя их с Иваном по разным отрядам и отправив в разные сектора.

Наибольшая численность вашего отряда — 18 бойцов. На мой взгляд, оптимальная структура в середине игры такова: шестеро бойцов A.I.M., шестеро людей Спека и шестеро местных жителей. Однако перед решающим штурмом Медуны лучше нанять дополнительных бойцов из A.I.M., уволив наиболее слабых из остальных двух категорий.

ОРУЖИЕ И ТЕХНИКА

Об оружии можно говорить долго и подробно, однако нужды в этом нет. В Руководстве все прекрасно объяснено, указано, на какие характеристики нужно обращать внимание. От себя добавлю, что универсального оружия в игре нет, вам не удастся, как это было в первой части, выбрать что-то одно (типа винтовки M-16) и вооружить им всех бойцов. Винтовки, обладающие наибольшей дальностью и меткостью, обычно имеют малую емкость магазинов, наиболее скорострельные автоматы наносят малый ущерб, а самые сильные шотганы стреляют на небольшое расстояние.

Поэтому всегда стоит смотреть, кому вручить то или иное оружие. Например, вооружать снайперской винтовкой бойца с низкой меткостью бесполезно. Мало того, что он будет мазать по дальним целям, так еще и на каждый выстрел будет тратить почти все свои очки действия. Таким бойцам лучше вручать что-то скорострельное и использовать их из засады.

Бойцам с высокой меткостью целесообразно давать два вида оружия: одно для стрельбы по дальним целям, а другое для ближнего боя. Желательно, чтобы оба этих оружия использовали одинаковый тип боеприпасов. Можно применять и хитрую уловку: известно, что использование оптического прицела требует дополнительных очков действия, но этот прицел можно снимать, если вашему снайперу нужно стрелять по близкой цели.

Есть в игре и секретное оружие, выпускаемое на заводе Дейдраны. Это ручные ракетометы, очень мощные и довольно скорострельные. Вот только стрелять из них может исключительно их хозяин. Дело в том, что при первом нажатии на курок снимается отпечаток пальца и заносится в память оружия. После этого нажимать на ку-

рок можно только этим пальцем. Однако есть возможность это ограничение обойти. Прежде всего, в секретной лаборатории в Альме (сектор H13) можно найти ничей ракетомет и вооружить им одного из своих бойцов. Ну а если вы найдете сбежавшего от Дейдраны ученого и уговорите его перейти на вашу сторону, он поможет вам «расколдовать» и остальные.

Несколько слов об апгрейде оружия. На каждой винтовке, автомате и пр. есть четыре слота, в которые можно вставлять дополнительное снаряжение. Теперь можно оснастить винтовку одновременно оптическим прицелом, лазерной указкой, подставкой для стрельбы лежа и глушителем. Имейте в виду, что все это можно не только ставить, но и снимать. Поэтому, захватив оружие у неприятеля, посмотрите, не стоит ли на нем что-то полезное, что можно переставить на вашу любимую винтовку Драгунова.

Есть возможность апгрейдить оружие и с применением всякого рода подручных средств: всяких металлических трубок, пружин и резиновых жгутов. Не буду лишать вас удовольствия сделать соответствующие открытия самостоятельно. Как вы понимаете, можно не только совершенствовать оружие, но и создавать из подручных средств всякие хитрые подрывные устройства.

Теперь о ремонте. Можно выделять для этой цели сильного механика (например, Кардана из людей Спека), сажать его в тихом месте и таскать к нему неисправное оружие. Но есть и еще одна возможность: воспользоваться услугами ремонтной мастерской в Камбрии (сектор G9). Там обитает дипломированный механик, который за невысокую плату отремонтирует что угодно, причем довольно быстро.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ МЕЖДУ СЕКТОРАМИ

Именно на это уходит основное время игры, особенно если перемещаться пешком. Но теперь это не единственный способ передвижения, так как можно воспользоваться транспортными средствами. Особенно заманчиво выглядит использование стоящего на аэродроме в Драссене (сектор B13) вертолета. На первый взгляд, для этого достаточно найти пилота (обычно он прячется в секторе D12) и заплатить ему некоторую сумму. На самом же деле вертолет можно использовать только ближе к концу игры. Дело в том, что в Арулко существуют две зенитные установки, и любая попытка полета над страной немедленно пресекается. Захватив установку в Альме, вы сделаете безопасными полеты над северо-восточной частью страны (после этого можно перенести место высадки подкреплений в более удобное место), ну а после захвата зениток в Медуне сможете летать где угодно. А вот наземным транспортом можно пользоваться с самого начала игры, правда, нужно его где-то раздобыть. Первое транспортное средство свалится на вас само собой. Рано или поздно в одном из секторов вы повстречаете старину Гамоса (одного из проводников с Метавиры). Он разъезжает по свету на фургоне мороженщика. Если умело поговорить с Гамосом, он присоединиться к вам вместе с фургоном. Одно плохо — бензина в фургоне не так уж много, а достать его в Арулко весьма непросто. Поэтому использовать фургон на все сто процентов вам не удастся. Другое транспортное средство — подержанный джип, который можно купить за 10 000 долларов на заправочной станции близ Балайма (сектор L10). Хозяин заправочной станции обязуется за те же деньги снабжать вас бензином все время вашего пребывания в Арулко. Так что не забывайте время от времени к нему заезжать. Однако этот фургон — довольно ломкая штука, так что нужно иметь в составе его экипажа механика с набором инструментов.

Отмечу и еще одну особенность передвижения в Арулко. Перемещение между секторами в городах происходит значительно быстрее, чем в сельской местности.

Для того чтобы перейти из одного сельского сектора в другой, нужно часа два, а в городе это происходит за считанные минуты. Этим нехитрым приемом авторы игры как бы увеличили размеры страны и расстояние между населенными пунктами. И правильно сделали.

БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

В Руководстве все, что касается боевых действий, отражено подробно, но кое-что не совсем понятно. Прежде всего это относится к режиму автобитвы: неясно, когда она возможна, а когда нет. Принцип тут простой: если до начала боя известно, сколько врагов вам противостоит, автобитва возможна, если неизвестно, то невозможна. Точное число врагов известно в двух случаях: когда вы встречаете врага в чистом поле (то есть по дороге из одного города в другой) и когда неприятель атакует занятый вами городской сектор. В случае же, когда вы атакуете неприятельский город, автобитва невозможна.

Увлекаться этим режимом особо не стоит. Хотя достаточно сильные наемники, как правило, одерживают победу даже над вдвое превосходящим их по численности противником, кто-то из них при этом может получить опасные ранения, а то и вовсе погибнуть. Поэтому стоит применять автобитву только тогда, когда противник слабее вас. Особенно она полезна, когда у неприятеля остается всего парочка бойцов и вам лень их разыскивать по просторам сектора.

Есть в автобитве и еще один неприятный момент — количество трофеев. Если вы проведете бой против, скажем, шести врагов самостоятельно, почти с каждого трупа можно будет снять что-то полезное. Если же вы уничтожите их в режиме автобитвы, получите только немножко боеприпасов, да и то не всегда.

Перемещение на поле боя возможно в четырех режимах: ползком, на корточках, пешком и бегом. Больше всего очков действия тратится на передвижение ползком, меньше всего — бегом. Причем способ передвижения никак не отражается на меткости, зоркости и прочих показателях, но при движении бегом ваши бойцы быстрее устают. Кроме того, если вы используете за один ход все очки действия, на следующем ходу их у вашего бойца окажется меньше, чем было на предыдущем (в Руководстве почему-то сказано наоборот: «Если используете не все, на следующем ходу их будет больше», но это явная ошибка). Передвижение ползком имеет одну неприятную особенность: при поворотах боец иногда зачем-то встает на колено. Мало того, что на это тратятся дополнительные очки действия, его еще и может заметить противник.

Несколько слов о скрытном передвижении. В этом режиме на все, кроме стрельбы, тратится вдвое больше очков действия, поэтому применять его стоит только в режиме реального времени. Да, собственно говоря, в походовом режиме особого смысла прятаться нет — ведь противник-то вас и так видит.

Дальность видимости противника зависит только от способностей бойца (самая дальнозоркая, по моим наблюдениям, это Стрелка). Если наемник залезет на крышу, на видимости это ни как не отразится. В ночное время дальность видимости сильно увеличивается при применении специального прибора. Противник этот прибор использует довольно часто, так что не удивляйтесь, если в ночном бою в вас будут стрелять, хотя вы никого не видите.

О стрельбе в Руководстве рассказано подробно, от себя добавлю, что не стоит увлекаться стрельбой очередями и стрельбой по площадям — эффективность их весьма мала. Собственно говоря, имеет смысл стрелять очередями только в стоящего совсем рядом врага — можно завалить его одной очередью.

Теперь пара советов по тактике. Первый: двери можно не только открывать, но и закрывать (для этого нужно курсором в виде руки щелкнуть на открытой двери, а потом в появившемся меню выбрать левую верхнюю иконку). Прием такой: ставите несколько своих бойцов за дверью, открываете ее, стреляете по врагам, а потом закрываете. Таким способом, например, можно перестрелять почти всех тигров на арене для гладиаторских боев (сектор N5).

Второй совет связан с особенностью движка игры. Дело в том, что теперь не проходит излюбленный многими игроками прием «сохранился – выстрелил – промахнулся, загрузился – выстрелил – попал». Сколько бы раз вы ни загружали сохраненную игру, ваш боец будет неизменно промахиваться, однако есть способ обмануть игру. Если перед повторным выстрелом вы совершите какие-то действия (передвинете кого-то из бойцов, произведете другой выстрел и т. п.), ситуация в игре изменится и наемник, вполне возможно, попадет в цель. Особенно полезна эта хитрость, когда на всех ваших бойцов вдруг нападает криворукость. То есть, скажем, три наемника стреляют по одной и той же цели и все трое промахиваются. В таком случае, просто изменив порядок выстрелов, вы можете добиться вполне приемлемых результатов.

Стоит сказать пару слов о борьбе с танками. Слава богу, они не ездят по полю боя, а играют роль неподвижных огневых точек. Чтобы уничтожить танк, нужно не менее четырех гранат, два попадания из базуки или одна-две мины из миномета. Подрывные заряды почему-то не очень эффективны – их нужно не менее трех. Теоретически есть возможность уничтожить танк бронебойными пулями, но лично у меня на это не хватило терпения.

Стрелять и бросать гранаты лучше всего по башне (для этого нужно подняться на второй ярус и использовать принудительное прицеливание). Полезно бывает бросить в танк дымовую гранату: он после этого совершенно слепнет, так что можно подойти вплотную. А вот газовые гранаты на экипаж танка совершенно не действуют.

БОРЬБА С ДИКИМИ ЗВЕРЯМИ

При перемещении между городами вам наверняка придется повстречать тигров-людоедов. Это очень опасные звери, бороться с ними непросто. В отличие от схваток с людьми, в начале боя вам не дают возможность отступить, применить автобой или разместить своих людей. Начинаете вы всегда в центре сектора, а тигры атакуют вас со всех сторон, причем появляются они почти сразу.

Займите круговую оборону и отстреливайте тигров издалека. Если кто-то из них подойдет на три-четыре клеточки, можно стрелять очередями: тигр большой, так что промазать по нему трудно. Газовые гранаты практически бесполезны, потому что тигры быстро покидают район заражения. Не стоит кидать в них и оглушающие – свалить с ног этих зверей не удается. А вот обычные разрывные весьма полезны.

Для успешного отражения нападения тигров нужно не менее четырех человек, если же их будет меньше, ваши бойцы, может быть, и прикончат зверей, но и сами понесут потери. Поэтому, если ваш маленький отряд повстречает тигров, лучше обойти этот сектор стороной. Тем более что тигры постоянно кочуют из сектора в сектор, а перебить всех вам все равно не удастся.

Еще более опасными представителями животного мира являются гигантские жуки-мутанты. Но с ними вы повстречаетесь, если в начальных установках выберете режим «Фантастический».

Точно установить, что является «детонатором» начала эпопеи с жуками, мне не удалось. Судя по тому, что нам показывают в интермедии, связывать его нужно с оп-

ределенным процентом поддерживающих вас жителей, но каков этот процент и как его считать — сказать трудно. Мне разговор Дейдраны с Элиотом о жуках показывали всегда в конце первой недели боев после начала освобождения четвертого города и захвата шахты Грам. Вполне возможно, что именно одно из этих событий и служит тем самым «детонатором». А может, и все три.

Судя по всему, можно предотвратить расползание жуков по стране, если своевременно покончить с ними в логове, которое находится в самом нижнем ярусе сектора J9. Проверить это я предоставляю вам, тем более что в этом секторе находится тайная тюрьма, поэтому захватить его нужно в любом случае.

Жуки имеют два вида оружия: в ближнем бою они используют мощные челюсти (или что там у них есть?), а издалека плюются какой-то зеленой гадостью. При прямом попадании она наносит довольно сильные повреждения, кроме того, выделяет ядовитый газ, от которого ваши бойцы слепнут, теряют сознание и умирают.

Газовые, дымовые и оглушающие гранаты на жуков совершенно не действуют, малоэффективны и разрывные, так что почти единственным средством борьбы с ними является стрелковое оружие. Лучше всего расстреливать их издалека, пряча всех бойцов в укрытие в конце хода. В ближнем бою используйте стрельбу очередями: чтобы завалить жука, в него нужно попасть раз десять.

Покончив с жуками в самой шахте, ищите проход в нижний уровень (такие круглые дыры в стенах шахты). Причем имейте в виду, что во время предыдущего посещения шахты этих проходов могло и не быть. Обычно приходится добираться до самого нижнего уровня, без отдыха и перерывов. Поэтому лучше всего использовать два отряда с максимальным количеством бойцов: один очищает уровень, а другой отдыхает на предыдущем.

Вам нужно отыскать и истребить также и личинки жуков. Это дело более простое, поскольку они гибнут от одного-двух попаданий, да и атаковать не пытаются.

После того как вы покончите с жуками на одной шахте, они вполне могут появиться на другой, а то и на той же самой. Так будет продолжаться до тех пор, пока вы не очистите уже упоминавшееся главное логово.

ТРЕНИРОВКА ОПОЛЧЕНИЯ

Система тренировки ополчения предельно проста: вы назначаете кого-то из бойцов тренером (одновременно в секторе этим могу заниматься двое), платите некоторую сумму денег и через определенное время получаете десяток ополченцев. Вообще-то для тренировки ополчения лучше использовать самых слабых бойцов, но если вам нужно получить ополчение как можно быстрее, привлекайте к этому делу сильнейших. Особое внимание нужно обращать на мудрость, ловкость и лидерство, но и высокие показатели по остальным параметрам тут не помешают.

Начинать тренировку ополчения можно только тогда, когда уровень поддержки населения данного города достигнет определенной величины (примерно 20 – 25 %) и при этом в секторе будет население. Например, в секторе Камбрия-шахта тренировка ополчения возможна не всегда. В таком случае тренируйте бойцов в соседнем секторе, а потом перебрасывайте в нужный. Максимальное число ополченцев в секторе — 30, но вам вовсе не обязательно иметь столько в каждом секторе. Нужно только внимательно следить за перемещениями противника и перебрасывать свои силы в нужное место. Правда, дело это весьма нудное, так что, если средства позволяют, доводите свои силы до максимума. На дополнительную тренировку ополченцев средства тратить не нужно, но она не так эффективна, как хотелось бы. Зато при стычках с противником навыки ополченцев растут очень быстро.

НЕ БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Этим термином я обозначил отдых личного состава, его лечение, тренировку и ремонт оружия. Все это дела весьма важные, на них уходит до половины времени, проведенной бойцом в Арулко.

Что касается отдыха и тренировок, то они в Руководстве описаны хорошо, а вот лечение раненых — плохо. Чтобы можно было назначить наемника доктором, он должен иметь не просто аптечку, а докторскую аптечку (большой белый ящик с крестом). Кроме того, доктор может лечить и самого себя, так что, раздав всем бойцам отряда по аптечке и назначив их докторами, вы можете довольно быстро вылечить всех раненых.

Есть и еще один способ быстрого лечения, но для него нужно доставить раненых в госпиталь Камбрии (сектор F8). Там каждый из них должен обратиться к доктору или медсестре, и они поместят его на лечение, правда, не бесплатно. Лечение полумертвого наемника может стоить до 500—600 долларов. Впрочем, в зависимости от ваших успехов плата может несколько снижаться.

Если же у вас нет ни одной докторской аптечки и денег на лечение, просто поместите наемника на отдых. Через некоторое время (правда, довольно долгое) он излечится сам.

О ремонте предметов сказано в разделе «Оружие и техника». Добавлю только, что лучше всего устроить склад где-то в Камбрии, перетащить туда весь ваш арсенал и ремонтировать его там.

СЮЖЕТНЫЕ ЛИНИИ

К ним относятся разговоры с местными жителями, поиск всяких полезных людей, выполнение просьб и поручений и прочие RPG-шные элементы. Надо сказать, их довольно много, я даже не уверен, что мне удалось все их разгадать, поэтому приведу только общие рекомендации и несколько примеров. Сразу скажу: вовсе не обязательно выполнять попадающиеся по ходу игры задания. Можно даже вообще ни с кем не разговаривать и играть по старинке, однако все эти квестовые элементы делают игру значительно интереснее.

Поговорить можно с любым обитателем Арулко, но с некоторыми из них можно вести довольно длинные беседы, другие же ограничиваются коротким высказыванием. Отличить одних от других очень просто: если при наведении курсора на персонаж появляется его имя, с ним можно вести беседу. Если же вы видите только указание на состояние его здоровья, можно не обращать на него внимания.

При беседе с каждым персонажем имеется несколько общих опций (Повторить, Дружески, Прямо, Угрожать, Нанять) и одна индивидуальная, зависящая от характера персонажа (Купить/Продать, Ремонтировать и т. д.). Имеет смысл на каждом персонаже использовать все опции, но начинать сразу с угроз не стоит, лучше сперва поговорить дружески или прямо.

Большинство персонажей беседуют с вами, пока это вам не надоест, но попадаются и такие, которые после двух-трех неправильно подобранных фраз достают оружие и открывают военные действия. Прежде всего к ним относятся военные, обитающие в лаборатории Альмы (их там трое: сержант, лейтенант и генерал, особенно вспыльчив последний). В отличие от военных, скрывающиеся от правосудия в Арулко преступники менее чувствительны к словам, но они совершенно не переносят, когда вы начинаете рыться в их вещах. Обычно в доме, где живет такой преступник, есть сундук или шкаф с запасом оружия и других полезных вещей, так вы без нужды их не трогайте.

Вообще с преступниками стоит связываться только после того, как вы встретите частного сыщика, занимающегося их поиском. Он вручит вам дискету с информацией и посулит поделиться вознаграждением. Вот после этого можно будет охотиться на преступников, убивать их и получать за это вполне приличные деньги.

Довольно интересные приключения ожидают вас в Сан-Моне — своеобразной столице преступного мира. Если вам удастся очистить ее от бандитов, это здорово повысит ваш авторитет среди местных жителей. Вполне возможно, что вам даже удастся возобновить работы на ближайшей заброшенной шахте.

Некоторые из персонажей имеют постоянные «места прописки», о них я расскажу при описании соответствующих секторов. Но есть и немало таких, которые кочуют из сектора в сектор или же просто в каждой игре обитают в разных местах. Попробую указать наиболее вероятные места их появления.

Пилот вертолета. Обязательно живет в болоте, так что в лесистых и гористых секторах искать его бесполезно. Часто он попадается вам в секторе D12, если же его там нет, можно пошарить к востоку от Драссена. Изредка бывает в секторах возле Альмы.

Торговец гранатами. Встречается только в барах. Если повезет, найдете его в первом же баре в Драссене. В любом случае, попадая в сектор с баром, не ленитесь туда заходить.

Частный сыщик. К нему относится все то же, что и к торговцу гранатами. Только встретиться с ним вам достаточно всего один раз.

Беглые преступники. Вообще-то они предпочитают скрываться в Сан-Моне, под крылышком местного Крестного отца. Но можно встретить кое-кого из них практически в любом населенном пункте.

Ученый Дейдраны. Чаще всего он прячется в лесах или в горах неподалеку от Альмы. Но иногда его можно найти и на морском побережье.

Блудный сын. Обычно (как и опасалась его мамаша) он ошивается в Сан-Моне или на заброшенной шахте в ее окрестностях. Впрочем, иногда его можно отыскать в окружающих ее горах.

Гамос. Он вам нужен ради его фургончика, а встретить его можно только в секторах с дорогами.

Старый бродяга. Если его завербовать, проблем с ремонтом техники у вас не будет, поскольку он очень сильный механик. Чаще всего его можно найти в Эстони, но бывает он и в других секторах, обычно в тех, где есть какая-то промышленность.

Теперь скажу, как узнать о присутствии в секторе того или иного персонажа. Проще всего обстоит дело в сельских секторах: если там есть кто-то, с кем стоит побеседовать, при проходе через сектор вам будет на это указано и предложено поставить игру на паузу.

Никогда не пренебрегайте этой подсказкой и всегда заходите в такие сектора. В городах дело обстоит сложнее. Тут нужно обшарить весь сектор и щелкнуть на всех его обитателях.

СТРАНА И ЕЕ РЕСУРСЫ

Как сказал бы отец Федор из «Двенадцати стульев», страна Арулко по своим размерам значительно превышает остров Метавиру, но уступает ему по количеству народонаселения. Действительно, территория Метавиры, если мне не изменяет память, была разделена на 60 секторов, в Арулко же их 256. Если бы нужно было захватить их все, игра могла бы затянуться очень и очень надолго. Но, как уже говорилось, достаточно взять под свой контроль только ключевые точки.

Прежде всего к ним относятся золотые и серебряные шахты. Всего их пять, но одна из них полностью выработана (возле города Сан-Мона, сектор D4), так что на нее можно не обращать внимания. Захватив сектор с шахтой, вы можете тут же спуститься в нее, собрать золотые и серебряные самородки и перевести деньги на свой счет. Но это разовая операция, а вам нужно обеспечить стабильный ежедневный доход. Для этого мало, как сказано в Руководстве, побеседовать с управляющим, еще нужно обеспечить шахту рабочими руками, то есть захватить лежащий рядом с шахтой городок.

Самый маленький пришахтный поселок состоит из двух секторов, самый большой — из четырех (если считать вместе с шахтой, то из пяти). Для того чтобы получить стопроцентный выход с шахты, нужно захватить все сектора городка и устроить их надежную оборону (об обороне смотрите в разделе «Тренировка ополчения»).

Не всегда имеется возможность захватить сразу весь городок, а иногда приходится решать, с какого сектора начинать его освобождение. Кроме того, есть и сектора, не относящиеся к шахтам, которые, тем не менее, нужно захватить или хотя бы побывать там. Поэтому расскажем, в каких секторах есть полезные здания или можно повстречать полезных людей.

Но прежде чем перейти к описанию секторов, скажу, что и в тех, которые я не упомянул, иногда можно найти что-то полезное. В большинстве секторов, через которые проходят дороги, есть заброшенные строения, которые неплохо бы обшарить. Поэтому первый раз по всем дорогам стоит пройти не в режиме перемещения на дальние расстояния, а последовательно, сектор за сектором.

Кроме того, есть в игре и «блуждающие строения». Если в каком-то секторе скрывается персонаж (пилот вертолета, например), то там будет стоять дом или хижина. Если же в следующей игре он будет скрываться в другом секторе, то и его жилье будет там же.

Омерта. Отсюда вы начинаете свой путь по стране, долгое время именно Омерта будет служить местом прибытия пополнений. Тем не менее, заботиться о ее обороне не нужно, этим занимаются повстанцы под руководством Мигеля. Их подземная база находится в секторе A10, а проведет вас на нее Фатима, которую можно найти в секторе A9.

Драссен. Кроме шахты, тут находится аэродром (сектор B13), который на первых порах можно использовать для доставки оружия и боеприпасов из магазина Бобби Рэя. Посылки будут появляться в ящике, стоящем в западном ангаре. Учтите: рядом бродит нечистый на руку торговец, он вполне может украсть половину посылки. Лучше всего сразу же пристрелить его, но можете попытаться и убедить не делать глупостей.

Кроме того, в Драссене есть бар (сектор C13) и церковь (сектор D13). Там обитает отец Уокер, которому предстоит доставить провизию повстанцам. Впрочем, иногда его можно найти в баре соседнего сектора.

В секторе C13 находится швейная фабрика, жестокая хозяйка которой вовсю эксплуатирует детский труд. Если вы ее убьете, большая часть населения городка тут же перейдет на вашу сторону.

Камбрия. Этот город расположен в самом центре страны, кроме того, в нем есть много полезных строений, поэтому именно его лучше всего сделать вашей основной базой. Кроме уже упоминавшихся госпиталя (сектор F8) и мастерской (сектор G9) имеется бар (сектор G9), в котором иногда появляются полезные люди, полицейский участок и склад (сектор G8), где можно найти много полезных вещей. На скла-

де госпиталя лежит довольно много аптечек обоих типов и другие полезные вещи, но учтите: если вы их возьмете, главврач может обидеться и перестать лечить ваших раненных. Не в коем случае не берите и набор инструментов в мастерской, иначе его хозяин тут же развернет против вас военные действия.

В секторе F9 находятся развалины университета. Там можно найти кое-какие взрывоопасные предметы, а иногда (но очень редко) именно сюда приходит прятаться ученый Дейдраны.

В секторе G8 проживает мамаша Блудного сына. Если вы решили озаботиться его поисками, побеседуйте с ней и прихватите с собой разноцветные шарики и жевательную резинку, которые можно найти в одном из домов. Впрочем, полезным при разговоре с парнишкой может оказаться и порнографический журнал.

Читзена. Самый маленький пришахтный поселок, тем не менее, местная шахта дает очень неплохой доход. Кроме того, противник почти никогда не атакует Читзену. В секторе A2 находятся руины древней цивилизации, там же вы повстречаете двух застрявших в стране туристов, которых нужно сопроводить на аэродром (за это вы получите приличную сумму денег, а позднее и весьма ценный подарок). Поговорив с хранителем руин, вы узнаете, что нужно доставить некий раритет из музея Балайма в Читзену. После выполнения этой просьбы ваш авторитет в Арулко очень возрастет.

Грам. В секторах G2 и H2 находится оружейный завод и его склады, там можно разжиться массой полезных вещей: гранатами, базуками, ручными гранатометами и даже минометом. Грам — довольно богатый город, поэтому в его домах и в стоящих рядом с ними ящиках можно найти много полезных вещей. А в секторе G1 находится бар.

Обратите внимание на то, что Грам расположен на полуострове. Поскольку ожидать вторжения с моря не приходится, можно не заботиться об обороне двух его западных секторов (G1 и H1).

Альма. Здесь находится военная лаборатория Дейдраны (сектор H13), зенитная установка (сектор H14) и тюрьма (сектор I13). Захват лаборатории нужно производить молниеносно, чтобы военные не успели уничтожить образец нового оружия (он находится в сейфе в западной части здания). Кроме того, перебив всех охранников, вы сможете побеседовать с генералом, который в запальчивости выболтает кое-какие секретные сведения. Правда, потом он опомниться и начнет стрелять. По моим наблюдениям, ему можно задать не более двух-трех вопросов любого содержания. Зато лейтенант более разговорчив и менее обидчив, его даже можно перетащить на свою сторону, только это нелегко. Проще всего он идет на вербовку, если вы предварительно поговорили с сержантом и расположили его в свою пользу.

В соседнем секторе находится тюрьма, в которую чаще всего отвозятся ваши попавшие в плен бойцы (иногда в режиме автобитвы вам предлагают сдаться в плен). Тюрьму тоже нужно освобождать внезапным наскоком, иначе тюремщики пустят газ в камеры и все заключенные погибнут. Рубильник, включающий подачу газа, находится в коридоре неподалеку от правого угла здания.

Захватив сектор с шахтой, вы получите просьбу местных жителей уничтожить чудовищ, обитающих к востоку от городка. Не поленитесь выполнить эту просьбу. Кроме того, где-то там же вы можете найти беглого ученого Дейдраны.

Балайм. Это резиденция некоего миллионера, друга Дейдраны. Хотя шахты тут нет, имеет смысл захватить оба сектора поселка. Кроме того, что вы этим здорово насолите правительнице, в музее (сектор L12) можно найти раритет из Читзены, а в одном из сундуков резиденции миллионера лежат (сектор L11) 10 000 долларов, ко-

торые вам пригодятся для покупки джипа на бензоколонке (сектор L10).

Эстони. Этот крошечный поселок занимает всего один сектор (I6), но посетить его просто необходимо. Во-первых, у хозяина свалки можно приобрести много полезных вещей и кое-что ему продать. Во-вторых, вы можете завербовать в свой отряд его сына (хотя он и придурковат, но воюет лихо). В-третьих, хозяин свалки расскажет вам о существовании тайной тюрьмы Тиксы. Кроме всего этого, на заброшенной заправочной станции можно иногда раздобыть канистру с бензином.

Тикса. Здесь, в секторе J9, находится тайная тюрьма Дейдраны. Что интересно, на карте этот поселок не обозначен, появляется он только после беседы с хозяином свалки в Эстони или если вы наткнетесь на него случайно. Тюрьма расположена на двух уровнях, так что, очистив наземный этаж, не забудьте спуститься под землю. А вот еще глубже стоит спускаться, только если вы играете в «Фантастическом» режиме. Дело в том, что там находится логово гигантских жуков, и если вы их не уничтожите, они начнут расползаться по окрестностям. В реалистичном же режиме в этом подземелье делать нечего.

Как только вы начнете стрелять, начальница тюрьмы пустит в коридоры газ, так что запаситесь противогазами или начинайте штурм с кабинета директора. Он находится в правом крыле тюрьмы, в самом конце. Если проломить стену взрывчаткой, можно взять начальницу тепленькой.

Освободив заключенных, вы найдете среди них некоего Динамо (на первом этаже). Неплохо бы его завербовать — это довольно сильный боец. В подземелье вы отыщите Шенка, он сможет вам помочь с горючим. Как видите, это очень важный сектор, так что захватить его нужно обязательно.

Ферма. Сектор F10. Тут обитает фермер со своими сыновьями и работниками. Провизия, которую он производит, вам не нужна, но на складе у запасливого агрария есть много оружия. Только не пытайтесь взять его силой: фермер с подручными будет драться до последнего, а его уничтожение не прибавит вам любви местных жителей. Уговорить фермера поделиться довольно трудно. Простейший способ — отдать в жены его сыну одну из ваших девушек (хотя бы Фло, от которой толку почти нет). Но такой поступок несколько ухудшит отношение к вам других наемников.

Сан-Мона. Весьма злачное место, своего рода столица криминального Арулко. Если вы очистите ее от бандитов, население страны будет вам очень благодарно (а может быть, и нет).

В секторе C6 есть только бар и магазин одежды, где вам предложат модную кожаную куртку на кевларовой подкладке. Нужна она или нет, решайте сами (я обошелся без нее).

В секторе C5 обратите внимание на секс-шоп: в одной из его задних комнат имеется богатый склад оружия, там же можно найти приличную сумму денег (до 15 000 долларов). Правда, чтобы проникнуть на этот склад, придется прикончить продавца, а потом и его шефа.

Основная часть бандитов в этом секторе занята охраной публичного дома, как только его хозяин даст им знак, они на вас набросятся. Лучше начинайте военные действия первым. Только займите подходящую позицию и имейте в виду, что почти все «мирные жители» после первого же вашего выстрела или неосторожно сказанного слова превратятся во врагов.

В секторе D5 обитает Босс, его резиденция находится ближе к правому нижнему углу сектора. Если вы туда проникнете и побеседуете с Боссом, он предложит вам доставить ему раритет из Читзены за 20 000 долларов. Решайте сами, но лучше все же переколошматить всю его банду. Как-то это больше в духе игры.

Медуна. Именно здесь, в секторе P3, находится резиденция Дейдраны и ее подземный бункер. Добраться до нее весьма нелегко, даже подступы к городу охраняются очень сильными отрядами. Во всех соседних с Медуной секторах имеется по одному танку и не менее восьми гвардейцев. Ну а сам город укреплен еще сильнее. Медуна состоит из шести секторов, достаточно захватить четыре из них, и дорога к резиденции будет открыта. Но я бы посоветовал захватить весь город, так вы лучше подготовитесь к финальному штурму. Даю описание секторов.

Арена для гладиаторских боев, сектор N5. Подходы к стенам арены заминированы, но можно подойти прямо к дверям по дороге. Снаружи охраны нет, вся она внутри. Кроме того, там же обитает до десяти тигров, которые бросятся на вас, как только вы проникнете внутрь здания. Как с ними расправиться, я уже говорил в разделе «Боевые действия». Тем же приемом можно перебить и почти всех охранников. В шкафах и сундуках можно найти много полезных вещей, в частности, несколько базук, которые вам очень пригодятся в соседних секторах.

В секторе N4 находятся зенитные установки, охраняемые двумя танками. Кроме того, вокруг много брустверов из мешков с песком, за которыми прячутся гвардейцы. Хорошо бы запастись минометом с несколькими зарядами, прежде чем сюда соваться.

В секторе N3 находится аэропорт, но как раз его-то захватывать и не обязательно. Танков там тоже два, как и во всех остальных секторах столицы, кроме дворцового.

В секторе O4 можно найти очень много полезных вещей, если пошарить по домам. Основную опасность тут представляют трое гвардейцев, засевших в длинном доме в середине сектора. Подобраться к ним лучше всего, используя взрывчатку.

Сады королевы находятся в секторе O3. Там устроен довольно хитрый лабиринт, по которому бродят гвардейцы. Ничего полезного в этом секторе нет, но придется его захватить, чтобы ваши бойцы могли отдохнуть перед решительным штурмом.

Сектор P3 почти целиком занят дворцом. Можно штурмовать его в лоб, через ворота, потом очищать комнату за комнатой, зал за залом. Но можно действовать иначе. Дело в том, что Дейдрана находится в бункере под дворцом, вход в который находится в левом крыле дворца в камине (во время интермедий обратите внимание, откуда выходит диктаторша). Зная это, можно проломить взрывчаткой стену дворца, войти сразу в нужную комнату, а через нее — в бункер.

Как воевать в бункере, рассказывать не стану, тут все непредсказуемо. Но Дейдрана обычно прячется в левом его углу.

СТРАТЕГИЯ И ТАКТИКА

Как и обещал, привожу примерный план начальной фазы операции и некоторые советы по ее завершению. Первым делом вам нужно сформировать два отряда, в первый включите себя, любимого, и Тревора. После посещения бункера повстанцев к этому отряду присоединится Айра. Во второй отряд нужно включить Ивана, Рысь, а в качестве медперсонала можно добавить к ним доктора Хьюстон (Паук).

Перечисленные бойцы, на мой взгляд, являются оптимальными по соотношению цена/способности. Но если у вас есть свои любимцы, привлекайте к работе их. Только имейте в виду: нанятые в начале игры персонажи будут костяком вашего отряда и лучше всего с ними же и завершить кампанию.

Первый отряд кратчайшим путем направляется в Драссен, освобождает все три его сектора. При этом Тревор обшаривает дома, шкафы и тайники и находит массу полезных вещей. Захватив сектор с шахтой, двух бойцов оставьте тренировать

ополчение, а одного спускайте в шахту — собирать серебряные самородки. При удачном раскладе там можно набрать их тысячи на полторы долларов, этого как раз хватит на тренировку двух отрядов ополчения. Не забудьте найти священника и передать ему просьбу повстанцев.

Тем временем второй отряд направляется в Камбрию и прокладывает дорогу к шахте. Тут не стоит увлекаться, на первых порах достаточно очистить любые два сектора города и саму шахту (в ней тоже стоит собирать самородки).

Смысл действия двумя отрядами таков: Дейдрана начнет наращивать присутствие своих войск в секторах только после того, как вы целиком очистите любой из городов от ее людей. А до этого ее силы там невелики и трое наемников вполне могут с ними справиться. Только подгадайте так, чтобы ваши люди вступили в сектор Камбрия-шахта раньше, чем в сектор Драссен-шахта, так как последний находится в самом городе и после его захвата количество врагов в секторе Камбрия-шахта резко возрастет.

Обеспечив себе таким образом стабильный доход, который позволит вам содержать уже имеющиеся войска, можно переходить к расширению свободной зоны. Но сперва наймите людей Спека и направьте их в очищенные сектора тренировать ополчение. Один из них может по дороге заглянуть в бункер повстанцев: вполне возможно, что Мигель отдаст вам своего лучшего бойца Димитрия.

Вообще при любом проходе через сектор с бункером заходите туда. Мигель иногда дает ценные советы и постепенно отдает бойцов. Когда вы захватите все шахты и города при них, он и сам к вам присоединится.

Объединив отряды, довершайте освобождение Камбрии, а потом можно заняться и остальными шахтами. Наилучший порядок действия, как мне кажется, таков: Читзена, Грам, Альма. Если вы будете действовать так, сопротивление неприятеля будет возрастать постепенно, кроме того, вы будете вооружать свой отряд все лучшим и лучшим оружием. Впрочем, если хотите, можете действовать в любом порядке.

В средней фазе операции вам предстоит столкнуться с нашествием мутантов (если вы не выключили соответствующую опцию в начальных настройках игры). Начать борьбу с ними нужно после получения первого же сообщения, а можно и раньше. Я бы посоветовал бросить на это самых лучших и сильнее всего вооруженных бойцов. Можно даже кое-кого специально нанять только для этой цели.

Чем еще заниматься в это время, решайте сами. Вообще-то, прикопив деньжат, можно переходить к решающему штурму Медуны. Но более интересно предварительно освободить всю страну, побывать во всех ее городах и поселках, решить все квесты и т. д. Собственно говоря, именно в этом вся прелесть игры, а не просто в победе над диктаторшей.

На решающий штурм лучше идти двумя, а то и тремя отрядами, но вводить их в бой стоит из одного и того же сектора. Пробивайтесь ко дворцу кратчайшим путем, но не забывайте восстанавливать силы бойцов перед каждым сектором.

Вообще тут можно применить такую тактику: очистить весь город от врага, перенести в него точку высадки подкреплений, нанять самых сильных бойцов, заказать наилучшее оружие в магазине Бобби Рея (его тоже можно доставить прямо к Медуну), а потом уже идти на штурм дворца.

JANE'S FLEET COMMAND

Разработчик: **Sonalysts Inc.**
Издатель: **Jane's Combat Sim. / Electronic Arts**
Выход: **май 1999 г.**
Жанр: **стратегия в реальном времени**
Требования: **P-200, 32 Мб, 3D-уск.**

Стратегия для любителей современной техники

Помнится, несколько лет назад, увидев какой-нибудь новый симулятор самолета или танка, я часто удивлялся тому, что никто до сих пор не догадался взять этот движок и на нем создать какую-нибудь стратегическую игру. Потом стали появляться трехмерные стратегии в реальном времени – про мир фэнтези и про будущее, но только не про бурное настоящее. И вот наконец дождались! Встречайте – Jane's Fleet Command. Стратегия с графикой вполне хорошего симулятора, десятки видов кораблей и истребителей – что еще нужно для полного счастья? Разве что играбельности. Но не все же сразу, а то размечтались!

ОБ ИГРЕ В ЦЕЛОМ

Графика в игре не подкачала. Ее даже американские военные оценили. Помните операцию «Лиса в пустыне»? Тогда по телевизору в блок новостей все просто норовили вставить ролик (взятый, как вы уже догадались, из игры Fleet Command) о том, как доблестные американские ракеты накрывают заводы и аэродромы противника.

Графика хороша, не спорю. Но вот стратегическая часть... Периодически она начинает смахивать на аркаду. По-моему, ничего не может быть хуже для стратегической игры, чем стать аркадой. Хоть и на короткое время.

Все дело в абсолютно непродуманном интерфейсе. Его хотели слишком сильно упростить – хотели как лучше, а получилось как всегда. Когда кораблю надо приказывать стрелять по приближающейся к нему ракете, это не дело. Когда самолеты, обнаружив, что преследуемый ими неопознанный самолет – это противник, разворачиваются и идут домой вместо того, чтобы для начала выпустить во врага по ракете, это странно. Неудобно сделано управление картой, практически не работают очень важные функции ускорения/замедления времени, в силах союзников отсутствует тот минимальный уровень AI, который делают уже, кажется, во всех без исключения стратегических играх. А ведь такая хорошая идея была! И все омрачили какой-то ерундой.

УПРАВЛЕНИЕ

Несмотря на то что управление старались сделать как можно проще, оно все равно осталось сложным. Наблюдать за ходом битвы вы можете в одном из трех режимов: стандартном, при котором большую часть экрана занимает карта; обзорном, при котором большую часть экрана занимает окно с изображение выбранной техники; трехмерном, в котором изображение выбранной техники занимает все окно. Первые два переключаются клавишей **F2**, третий включается и выключается клавишей **F3**.

В первых двух режимах работают две карты зоны действий. Первая, расположенная в левом нижнем углу, показывает всю область и все видимые суда, корабли, аэропорты и пр. Все показано в виде точек, в результате чего не понять, что где находится. Вторая карта представляет увеличенный вид первой, на ней можно детально рассмотреть любой интересующей вас участок поля боя и без проблем различить наблюдаемый объект.

Вторая карта управляется либо при помощи мыши (подвести к краю экрана для перемещения), либо при помощи курсорных клавиш. Приближение и удаление карты осуществляется клавишами **+ (плюс)** и **– (минус)**. При желании вместо схематичных символов, показывающих местоположение и направление различных объектов, вы может включить уменьшенные изображения этих объектов клавишей **I**. Главный недостаток этого режима – при большом количестве одновременно действующих объектов карта становиться нечитаемой.

Правая кнопка мыши используется для выполнения самых различных действий, будь то приказ атаковать, двигаться или идентифицировать цель. Если вы щелкнете **правой кнопкой** мыши на 3D-окне, то появится меню, в котором, указав боевую единицу, можно выбрать один из следующих вариантов действий:

Engage With ... – атаковать выбранным типом оружия,

Flight Deck – запустить или подготовить к запуску истребители/вертолеты,

Identify – идентифицировать неопознанную цель,

Search – обыскать данный район (на предмет наличия подводных лодок),

Rescue – провести спасательную операцию,

Sensors – включить или выключить определенный радар/сонар,

Return to base – вернуться на базу (для истребителей и вертолетов),

Return to station – вернуться в район патрулирования.

Начнем по порядку. Engage With ... – вы можете просто ткнуть на противнике **правой кнопкой** мыши или выбрать опцию Engage «E» и ткнуть на любом неопознанном или опознанном объекте – результат будет таким, что самолет или корабль сам обстреляет цель наиболее подходящим оружием. Данная же опция позволяет проконтролировать процесс обстрела врага путем выбора оружия. К примеру, если вы хотите, чтобы ваш вертолет атаковал вражескую подлодку не торпедами, а глубинными бомбами, используйте эту опцию.

Flight Deck – эта опция доступна на тех кораблях, которые способны нести самолеты или вертолеты. С ее помощью вы можете запускать эти самолеты или вертолеты, ставить их на палубу, подготавливать их к взлету. Учтите, что одновременно на палубе (готовность к взлету – 5 секунд) может находиться не более 4 самолетов.

Identify – большинство объектов в этой игре изначально считаются неопознанными. Считается, что определить вражеский объект можно, только подлетев к нему вплотную (т. е. визуально). Американские радары не могут отличить «Боинг-747» от «Su-27», ничего не поделаешь.

Идентификация производится выбором самолета или корабля союзников и щелчком на неопознанном объекте **правой кнопкой** мыши. В расширенное меню команд эта опция добавлена только для полноты.

Search – без этой опции вражеские подводные лодки вы не найдете. Выберите ее и начертите на карте район поиска. Все остальное произойдет автоматически.

Rescue – очень полезная опция. С помощью ее вы можете приказать пилоту вертолета провести эвакуацию или спасательную операцию. Чтобы поднять престиж защищаемой вами страны в глазах мировой общественности, отправляйте вертолеты спасать не только своих сбитых пилотов, но и вражеских.

Sensors – с помощью этой опции вы можете включать или выключать различные радары на корабле/самолете. С одной стороны, включение радара дает лучшую картину происходящего вокруг, с другой – делает корабль/самолет уязвимым, так как противнику легче засечь его.

Return to Base – вернуться на базу. Не беспокойтесь об этом, у ваших пилотов хватает ума возвращаться на базу, когда у них кончается топливо. Пожалуй, пользоваться этой опцией стоит только тогда, когда у вас не хватает самолетов и нужно посадить и перезарядить уже освободившиеся от всех своих ракет машины.

Return to Station – когда вы отправляете самолет в определенную точку на карте, он начинает патрулировать область вокруг. То есть он просто летает кругами вокруг этой точки (и не надейтесь, что он будет исследовать пролетающие мимо самолеты или атаковать подлетевших врагов). После выполнения вашего приказа вы можете использовать эту команду для возвращения самолета в эту точку патрулирования.

Вы можете регулировать скорость самолетов и вертолетов с помощью клавиш **Shift + 1** (медленно), **Shift + 2** (нормально) и **Shift + 3** (быстро). При больших скоростях также очень быстро сжигается топливо, так что будьте осторожны. Кроме того, можно задать разную высоту полета (либо, в случае с подводными лодками, разную глубину погружения) клавишами **Shift + 7** (низко, близко к поверхности), **Shift + 8** (средне) и **Shift + 9** (высоко, глубоко).

Подводные лодки – это отдельный разговор. С установленной периодичностью они выходят на связь, принимают ваши приказы, после чего отправляются их выполнять. Как только приказ отдан, изменить его вы уже не сможете.

Клавиша **T** изменяет скорость течения времени. **Ctrl + T** устанавливает нормальный ход времени.

Работа с группами выполнена практически стандартно. **Ctrl +** клавиши от **0** до **9** – создать соответствующую группу, **Ctrl + Shift +** клавиши от **0** от **9** – показать состав группы, клавиши от **0** до **9** – выбрать соответствующую группу.

ПУТЬ К ПОБЕДЕ

Во многих конфликтах вы очень скоро будете атакованы самолетами и кораблями противника, выпускающими с большого расстояния свои ракеты и тут же отходящими подальше. Проблема в том, что ракеты эти вы заметите только на подлетах к вашим кораблям, и игра превратится в лихорадочное щелканье мышкой. Чтобы этого избежать, сразу же поднимите в воздух самолет воздушного предупреждения и парочку истребителей сопровождения. После этого вы, скорее всего, увидите корабли и самолеты, запускающие в вас ракеты, и сбить эти ракеты будет не в пример проще.

Далее поднимайте в воздух поочередно истребители и истребители с противокорабельным оружием (или хотя бы с обычными ракетами воздух-земля). Первых отправляйте сбивать самолеты противника, вторых – топить вражеские корабли. Помните, какие корабли в вас стреляли? Это ваши цели номер один, так как вы точно знаете, что они – враги. Всех остальных перед отдачей приказа на уничтожение следует идентифицировать.

При атаке на хорошо защищенные от атак с воздуха цели всегда берите с собой самолеты радиоэлектронной борьбы. В результате враг гораздо позднее заметит появление ваших самолетов или ракет и у него будет меньше времени среагировать.

Когда проводите идентификацию, всегда посылайте два самолета, второй на некотором отдалении от первого. Если цель окажется вражеской, то самолет, следующий сзади, сможет без особых проблем поразить ее.

Наличие нейтральных кораблей, самолетов и зданий будет сильно портить вам жизнь. Представьте себе, что будет, если вы прикажете самолетам обстрелять завод по производству ядерного оружия, а он при ближайшем рассмотрении окажется китайским посольством? Или собьете «Боинг» с сотней пассажиров на борту? Но из каждого правила есть исключения.

Во-первых, можете уничтожать цели, про которые вам было сказано в тексте миссии или в донесении разведки («уничтожьте вражеский флот, расположенный по таким-то координатам»). Во-вторых, ни один гражданский пилот не направит свой самолет точно на ваш авианосец – так могут поступить только враги. В-третьих, если данный объект обстрелял вас, то он заведомо враг, даже если по-прежнему показан как неопознанный объект.

В некоторых миссиях вас будут беспокоить подводные лодки. Поэтому, как только у вас будет затишье между сражениями, поднимите в воздух пару противолодочных самолетов или вертолетов. Активнее используйте свои субмарины.

Обратите внимание на то, что враги всегда выпускают ракеты пачками. Точно так же стоит поступать и вам. Один «гарпун», скорее всего, не долетит до врага, а если и долетит, то не потопит. Поэтому выпускайте их сразу стаями по пять штук или более.

Потерь в миссиях сложно избежать. Как и в реальной жизни, в этой игре война идет в неравных условиях – с той лишь разницей, что сильнее ваш противник, а не вы. К примеру, в первой кампании ваши силы насчитывают 5 кораблей, вражеские же – больше 20. Техника ваша также будет зачастую уступать вражеской. Сравните: максимальная дальность действия советской (или российской, кому как нравится) ракеты воздух-воздух R-27EM – 110 км, тогда как американской AIM-120 AMMRAAM – 50 км.

Очень часто самолеты поднимаются в воздух с выключенными радарами. Это достаточно удобно, когда все вокруг «освещается» радаром самолета раннего предупреждения (меньше вероятность что остальные ваши самолеты обнаружат раньше времени), и неудобно, когда такого самолета у вас нет. Во втором случае не забудьте вручную включить радар хотя бы на одном из взлетевших самолетов.

Обычно у вашего авианосца есть эскорт из нескольких крейсеров, эсминцев, фрегатов и т. п. Их основная задача – прикрывать авианосец от атак как с воздуха, так и из-под воды. Потеря авианосца – это проигрыш в любой миссии, и если эти корабли способны пусть даже ценой собственного существования защитить его, они должны сделать это.

Иногда, если, например, предстоит отбивать мощную ракетную атаку, нужно отдать много приказов за короткое время или просто хочется спокойно осмотреть поле боя и поразмышлять.

В таких случаях очень помогает клавиша **P** (пауза). Когда игра находится в состоянии паузы, единственные приказы, которые вы можете отдать, это приказы поднять в воздух самолеты. Так что поступайте следующим образом: выключите паузу, быстро отдайте приказ и снова включите. Это сэкономит вам много времени и нервов.

ВООРУЖЕНИЕ

Здесь перечислены все виды истребителей, бомбардировщиков и вертолетов, использующихся в игре, а также указаны основные задачи, которые они выполняют, и их преимущества и недостатки. Эта информация написана по игре и частично расходится с реальной.

США

F-14 Tomcat – палубный истребитель, несущий на себе также небольшое количество ракет воздух-земля. Идеален для патрулирования над морем, так как способен при необходимости поразить и воздушные, и водные цели. Один из самых полезных самолетов в авиации США.

F/A-18 HORNET – палубный и стандартный истребитель, способный также нести на себе ракеты воздух-земля и бомбы. Хорош для нанесения ударов по вражеским базам и кораблям, прекрасно действует ночью и в плохую погоду.

AV-8B Harrier II – палубный истребитель, несет на себе бомбы. Используется для разведки и нанесения ударов по наземным целям, хорошо действует ночью.

F-16 Fighting Falcon – многоцелевой истребитель, в зависимости от типа вооружения использующийся как для борьбы с самолетами противника, так и для атак по наземным целям.

F-15 Eagle – истребитель, вполне подходит для патрулирования. Главный недостаток – малое количество топлива.

E-2 Hawkeye – обычный и палубный самолет раннего предупреждения и контроля. Чем раньше в миссии вы запустите этот самолет, тем больше у вас будет шансов. Он способен заранее предупредить вас о приближающихся вражеских воздушных и водных целях. Чем выше находится этот самолет, тем больше его дальность обнаружения.

E-3 Sentry – самолет воздушного предупреждения и контроля, AWACS. Очень удобен для отслеживания вражеских самолетов.

EA-6B Prowler – палубный самолет радиоэлектронной борьбы. Несет на себе HARM – ракеты, предназначенные для поражения радарных установок противника. Включайте его в группы, наносящие удары по флотилиям или наземным базам противника.

P-3 Orion – самолет наземного базирования, предназначенный для приморского патрулирования и борьбы с подлодками противника.

EP-3 Orion – самолет электронной разведки.

S-3/ES-3 Viking – палубный противолодочный самолет.

SH-60R Seahawk – многоцелевой вертолет. На деле может быть использован в налетах на вражеские наземные и водные цели, а также для проведения спасательных операций.

SH-60B/F Seahawk – противолодочный вертолет. Хорошо подходит для выслеживания и уничтожения подводных лодок противника. Обязательно пускайте с ним самолеты сопровождения.

AH-1W Super Cobra – вертолет ближней поддержки. Используется в налетах на вражеские наземные и водные цели, может постоять за себя и в воздушном бою.

V-22 Osprey – транспортный вертолет. Используется для перевозки грузов и проведения спасательных работ. Обязательно прикрывайте его истребителями.

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ

Fa-2 Sea Harrier – по большей части разведывательный самолет/истребитель, хотя способен и нести оружие воздух-земля. Из всей авиации Великобритании (в данной игре) этот – самый стоящий истребитель.

Mk 2 Tornado – противолодочный самолет/истребитель для приморского патрулирования. Способен обеспечить надежную защиту вашим кораблям как против самолетов, так и против подлодок противника.

E-3 Sentry – см. США.

MR-2 Nimrod – самолет для приморского патрулирования. Несет на себе как противокорабельное, так и противолодочное оружие. Прикрывайте его истребителями.

HAS-5/6 Sea King – палубный противолодочный вертолет.

HAS-3/HMA-8 Lynx – палубный противокорабельный вертолет, способный также поражать вражеские подводные лодки.

AEW-2/7 Sea King – палубный вертолет раннего обнаружения.

ТАЙВАНЬ

F-16 Fighting Falcon – см. США

F-5E Tiger 2 – легкий тактический истребитель.

S-2E Tracker – разведывательный и противолодочный самолет. Беззащитен против воздушных атак.

S-70 Thunderhawk – палубный вертолет, представляющий собой измененный SH-60R (США). Несет противолодочное вооружение.

РОССИЯ

Su-33 Flanker D – палубный истребитель, способный также поражать и морские цели. Страшный враг и сильный союзник.

Su-25 Frogfoot – одноместный штурмовик. Способен нести на себе как противовоздушное оружие, так и неуправляемые ракеты, ракеты воздух-земля и бомбы.

Su-24 Fencer – бомбардировщик и разведчик в одном лице. Вооружение может включать ракеты воздух-земля, бомбы, ядерное оружие.

Tu-124 Beaf F/J – многоцелевой самолет дальнего действия. Вооружен различными торпедами, глубинными бомбами и минами.

Tu-22M Backfire – разведчик и бомбардировщик.

Su-27 Flanker B – истребитель-перехватчик, хорошо действующий в любую погоду и в любое время суток, в основном несет ракеты воздух-воздух, хотя иногда может быть вооружен и ракетами воздух-земля.

Mig-25 Foxbat – истребитель-перехватчик, хорошо подходит для проведения разведки.

Mig-31 Foxhound – стратегический перехватчик. Предназначен для борьбы со всеми видами воздушных целей, способен вести длительное патрулирование. Хорошо действует в любую погоду и любое время суток.

Il-38 May – приморский разведывательный самолет.

Ka-27/Ka-31 Helix – всепогодные корабельные вертолеты. КА-27 используется для борьбы с подлодками, а КА-31 – для дальнего патрулирования.

ПАКИСТАН

Mirage-5 – реактивный бомбардировщик.

F-16 Fighting Falcon – см. США.

Lynx – противолодочный вертолет.

SA-319 Alouette – разведывательный вертолет.

МАЛАЙЗИЯ

Lynx – см. Пакистан.

ЛИВИЯ

Mirage-5 – см. Пакистан.

Mig-25 Foxbat, Su-24 Fencer – см. Россия.

Su-22 Fitter – разведывательный самолет, способный атаковать наземные цели.

ЯПОНИЯ

P-3 Orion, SH-60 Seahawk – см. США.

SH-3 Sea King – палубный разведывательный и противолодочный вертолет.

ИРАН

Su-24 Fencer, Su-27 Flanker B, Mig-31 Foxhound, Tu-22M Backfire – см. Россия.

F-14 Tomcat, P-3 Orion – см. США.

SH-3 Sea King – см. Япония.

AB 212 Agusta – противолодочный и противокорабельный вертолет.

ИНДИЯ

Sea Harrier – см. Великобритания.

Sepecat/HAL jaguar Int. – одноместный тактический истребитель.

Tu-124 Bear F, IL-38 May, Ka-27/Ka-31 Helix – см. Россия.

Sea King Mk 42 – палубный вертолет, использующийся в основном для уничтожения подлодок противника.

SA-319 Chetak – палубный противолодочный вертолет, осуществляет поддержку войск специального назначения.

ГЕРМАНИЯ

Tornado IDS – самолет для патрулирования прибережных областей, уничтожения вражеских подводных лодок и ПВО своих кораблей.

F-4 Phantom II – всепогодный истребитель для завоевания господства в воздухе.

Atlantic – самолет для дальнего прибережного патрулирования. Несет на себе или торпеды, или мины, или глубинные бомбы.

Sea Lynx MK 88 – палубный противолодочный вертолет.

Sea King MK 41 – палубный вертолет, выполняющий различные виды заданий от уничтожения подлодок до проведения спасательных операций.

ФРАНЦИЯ

Rafale M – палубный самолет ПВО с некоторыми способностями штурмовика.

Super Etendard – палубный штурмовик, достаточно слабо действующий в воздушном бою. Следите за тем, чтобы их сопровождали хотя бы Rafale M.

Jaguar – самолет тактической поддержки.

E-3 Sentry, E-2 Hawkeye – см. США.

Atlantique MK2 – самолет приморской разведки, в различных конфигурациях применяется для борьбы с подводными лодками и судами. Способен провести в воздухе до 8 часов.

Etendard IV-PM – самолет фоторазведки, при необходимости может постоять за себя в воздушном бою.

SA-321G Super Frelon – палубный вертолет для выслеживания субмарин противника. Вооружен одним пулеметом и в целом ничего хорошего из себя не представляет, даже не оснащен сонаром. К преимуществам можно отнести большую, чем у Lynx MK 4, скорость и дальность действий.

Lynx MK 4 – палубный вертолет для борьбы с субмаринами противника.

SA-365 Dauphine – палубный вертолет для проведения спасательных операций. Не вооружен и не оснащен радаром.

AS-565 Panther – палубный вертолет для проведения спасательных операций, также не вооружен, но оснащен радаром. При этом имеет ту же скорость и дальность полета, что и SA-365.

SA-319 Alouette – вертолет поддержки коммандос, используется также для разведка и выслеживания субмарин противника.

КИТАЙ

Su-27 Flanker B – см. Россия.

J-8 Finback – истребитель-перехватчик, используется для быстрого захвата господства в воздухе. Может нести штурмовое оружие.

F-7 Fishbed – самолет ПВО флота с ограниченной способностью поражения вражеских кораблей.

A-5 Fantan – истребитель/штурмовик. Хорошо действует вместе с B-6 Badger.

B-6 Badger – бомбардировщик, самолет приморской разведки.

ZHI-9 Haitun – палубный противолодочный вертолет.

ZHI-8 Super Frelon – палубный противолодочный вертолет, имеет меньшую скорость, но большую дальность, нежели ZHI-9.

БРАЗИЛИЯ

F-5E Tiger 2 – см. Тайвань.

S-2E Tracker – палубный противолодочный самолет средней дальности действия.

Super Lynx – палубный противолодочный вертолет.

АВСТРАЛИЯ

F/A-18 Hornet, P-3 Orion – см. США.

S-70 Seahawk – палубный вертолет, используется для борьбы с подлодками противника.

HAS-50 Sea King – палубный вертолет для проведения разведки (в т. ч. выслеживания субмарин врага) и спасательных операций.

АРГЕНТИНА

Super Etendard – корабельный истребитель, способный выполнять различные виды задач от борьбы с кораблями и субмаринами до обеспечения ПВО.

Mirage III – очень быстрый истребитель-бомбардировщик.

Mirage V – очень быстрый штурмовик.

A-4M Skyhawk, P-3 Orion – см. США.

S-2E Tracker – см. Бразилия.

SA-319 Alouette – палубный десант для поиска вражеских подводных лодок и поддержки коммандос.

AS-3 Sea King – палубный вертолет для поиска вражеских подводных лодок.

КАМПАНИИ

BAY OF BENGAL

Силы союзников

Авианосец Theodore Roosevelt CVN71, класс – NIMITZ CVN. На нем: 12 F-14 Tomcat, 37 F/A-18 Hornet, 4 SH-60F Sea Hawk, 4 EA-6B Prowler, 2 E-2 Hawkeye, 10 S-3 Viking.

2 TICENDEROGA VLS CG

2 ARLEIGH BURKE DDG

LOS ANGELES (688) SSN
LOS ANGELES (688i) SSN

Задания

Уничтожить две группы кораблей противника, каждую из которых возглавляет авианосец. Координаты первого – 05-16N/76-02E. Координаты второго – 07-41N/78-53E.

Уничтожить группу кораблей противника по координатам 08-15N/78-10E до 9:00.

Эвакуировать американское посольство, координаты – 06-08N/80-18E до 10:00.

Уничтожить аэродром, координаты – 08-35N/77-52E до 6:00.

Прохождение

В самом начале миссии приготовьтесь к тяжелой и длинной обороне. Если успеете, поднимите в воздух E-2 и истребители F-14. Окружившие вас со всех сторон противники начнут массовый обстрел. Постарайтесь не потерять вначале ни одного корабля, а дальше будет легче. Когда наступит небольшая передышка, прикажите взлетать F/A-18 HORNET. Далее нанесите первый удар по кораблям и самолетам противника всеми своими силами (включая корабли). Из ближайших целей нейтральной будет лишь грузовой корабль к юго-востоку. А вообще крупные сосредоточения нейтральных целей находятся далеко на востоке (два корабля) и в проливе (два больших рыбацких флота и отдельные грузовые корабли).

Затем противник нанесет второй удар. Постарайтесь пережить его с минимальными потерями и готовьтесь к атаке на первый авианосец на западе. Чтобы усмирить его, вам понадобятся все свободные HORNET и почти все F-14, ракеты «HARPOON» с крейсеров и эсминцев, а также пара самолетов радиолокационной борьбы EA-6B Prowler. Несколько F-14 должны находиться к северу от авианосца – именно с севера будут массированно атаковать вражеские истребители.

Примерно в это время подлодки должны выпустить свои антенны и запросить у вас приказы. Выбор за вами, я бы предложил им двигаться в направлении основной группы. Дело в том, что на некотором расстоянии от вашего авианосца сосредоточены подводные лодки противника. Так что поднятие S-3 Viking вполне оправдано.

Пока часть кораблей сражается с подлодками, займитесь теми, кто топил первый авианосец. Прикажите им всем вернуться на базу и готовьтесь ко второму удару – уже по аэродрому. Соберите побольше F-14 (штук 12 для первого авианалета подойдет) и двигайтесь в путь. Аэродром окружен кольцом различных вражеских объектов – заводами по производству наркотиков, тренировочными базами, складами. Также имеется несколько систем ПВО. Отправьте один самолет разведать все, а затем уничтожьте аэродром (а если хотите, и все остальное).

К этому моменту ваши истребители должны были уже завоевать воздушное пространство, а HORNET – избавиться от большинства разрозненных кораблей противника. С небольшим прикрытием отправьте вертолет Sea Hawk эвакуировать посольство США.

Затем избавьтесь от последних флотов врагов. Это может оказаться не так просто, как кажется, но «гарпуны» в конечном счете сделают свое дело. Можете подключить к операции F-14 с их ракетами «Maverick».

STRAIT OF MALACCA

Силы союзников

Авианосец Carls Vinson CVS70, класс – NIMITZ CVN. На нем 12 F-14 Tomcat, 36 F/A-18 Hornet, 4 SH-60F Sea Hawk, 4 EA-6B Prowler, 2 E-2 Hawkeye, 10 S-3 Viking.

2 OLIVER HAZARD PERRY FFG

3 TICENDEROGA VLS CG
3 ARLEIGH BURKE DDG
2 SPRUANCE DD
1 DUKE FFG
1 BROADSWORF FFG
2 PERTH DDG
2 LOS ANGELES (688i) SSN

Задания

Сохранить не менее 50 % флота, в особенности USS Carls – авианосец.

Нейтрализовать все вражеские субмарины.

Идентифицировать и уничтожить русскую флотилию к востоку от вашей.

По возможности уничтожить все вражеские суда в зоне конфликта.

Прохождение

В районе действуют четыре подлодки Китая (Han SSN) и четыре – России (AKULA SSN). Практически все они в начале миссии расположены к востоку от вашей основной группы, причем три из них — фактически вплотную к ней. Активность они будут проявлять весьма низкую, так что особо о них не беспокойтесь.

Времени у вас вначале будет достаточно много. Запустите все самолеты, стоящие на палубе, затем E-2, затем HORNET. Вражеских самолетов вначале будет мало, так что с F-14 можно повременить.

Через некоторое время по вам будет нанесен мощный ракетный удар с северо-востока. HORNET должны помочь отбить его, а затем как можно быстрее потопить два подошедших с севера вражеских корабля. Возвращайте их на базу и готовьте к запуску новых.

Затем начинайте поднимать F-14 вперемежку с S-3 Viking. Все они пригодятся при разгроме китайской флотилии на востоке. Добавьте к отряду парочку EA-6B Prowler и идите вперед с песнями. После этого вам останется разделаться еще с тремя группами врагов, тактика при этом должна быть абсолютно такой же.

Финальный штрих – потопление вражеских субмарин (если они начали причинять вам проблемы, то отложите уничтожение кораблей и займитесь ими). Поднимите в воздух побольше S-3 Viking и поисковых вертолетов Sea Hawk, определите каждому район поиска и ждите.

Авиация противника будет подниматься с трех аэродромов – двух на севере и одном на востоке. Если хотите, можете найти и уничтожить их, но в общем игра не стоит того. Лучше быстрее разделайтесь с оставшимися кораблями.

Основные группы врагов расположены по координатам 09-38N/93-35E (6 китайских фрегатов и эсминцев), 10-37N/93-07E (6 китайский фрегатов и эсминцев), 11-50N/94-21E (русский крейсер и два эсминца), 09-59N/94-01E (русский крейсер и два эсминца). Крупные аэродромы противника расположены в 16-06N/94-34E, 16-26N/94-56E и 15-55N/98-03E.

TAIWAN STRAIT

Силы союзников

Авианосец Carls Vinson CVS70, класс – NIMITZ CVN. На нем 14 F-14 Tomcat, 36 F/A-18 Hornet, 4 SH-60F Sea Hawk, 4 EA-6B Prowler, 3 E-2 Hawkeye, 10 S-3 Viking.

2 OLIVER HAZARD PERRY FFG
2 TICENDEROGA VLS CG
2 ARLEIGH BURKE DDG
2 SPRUANCE DD

2 GEARING DD
2 HAI OU PCFG
4 KNOX FFG
1 SEA WOLF SSN
2 HAI LUNG SSN
1 LOS ANGELES (688i) SSN
Аэропорт с 4 E-3 Sentry, 12 F-15 Eagle.
Аэропорт с 6 F-16 Fighting Falcon, 4 F-5E Tiger 2, 4 S-70 Thunderhawk.

Задания

Уничтожить аэропорты по координатам 22-40N/114-06E, 23-47N/116-34E и 25-59N/119-58E.

Уничтожить все корабли и подводные лодки противника.

Прохождение

Подразумевается, что в этой кампании Китай атакует, а вы и ваши союзники из Тайваня обороняются. На деле это выражается в том, что у вас будут два аэродрома, набитых самолетами. Основная проблема в начале этой миссии заключается в том, что через пролив проходят многие торговые пути, иначе говоря, район просто заполнен нейтральными судами, их соотношение к количеству противников составляет приблизительно один к одному.

Не стоит уделять столько внимания уничтожению кораблей, сколько в предыдущих миссиях – в этом смысле враг здесь слабее. Больше проблем вам доставят подводные лодки, но и это не очень страшно. Самолеты будут вас беспокоить, но тоже не очень сильно, поскольку враг будет их использовать наиболее глупым образом из всех, которые только можно придумать в данной ситуации.

Забудьте о своем южном аэродроме. F-15 – это хорошо, но на них слишком мало топлива. Со второго аэродрома поднимите все F-16 и S-70, первые отправьте разбираться с северной флотилией врага, вторые – искать подводные лодки. В это же время поднимите побольше F-14 и отправьте их уничтожить сначала южную, а потом и основную флотилию. Затем при помощи S-3 Viking добейте оставшиеся подлодки.

Изначально три вражеские подводные лодки находятся к северо-востоку от вашей основной группы, еще семь охраняют пролив к северу.

Финальная часть операции – атака на аэродромы противника. Здесь пригодятся F/A-18, F-16, а также EA-6B. Сначала поразите системы ПВО (их по две на каждый аэродром, хотя иногда они удалены на значительное расстояние от аэропорта), а уж затем добейте, что останется.

CURIL ISLANDS

Силы союзников

Авианосец Carls Vinson CVS70, класс – NIMITZ CVN. На нем 12 F-14 Tomcat, 34 F/A-18 Hornet, 4 SH-60F Sea Hawk, 4 EA-6B Prowler, 2 E-2 Hawkeye, 10 S-3 Viking.

2 OLIVER HAZARD PERRY FFG
2 TICENDEROGA VLS CG
3 ARLEIGH BURKE DDG
2 SPRUANCE DD
3 ASAGIRI DDG
3 ABUKUMA FFG
3 KONGOU DDG
3 HARUSHIO SSK
2 LOS ANGELES (688i) SSN

Аэропорт с 3 E-3 Sentry, 18 F-16 Fighting Falcon, 11 P-3 Orion, 4 SH-60 Seahawk.

Задания

Уничтожить аэропорты по координатам 44-45N/147-17E и 46-39N/143-19E.

Уничтожить тренировочную базу по координатам 44-23N/146-12E.

Потопить все российские корабли и подводные лодки.

Прохождение

Сюжет вкратце таков: Япония начала захват Курильских островов, а помогает ей в этой ничем не спровоцированной агрессии США. Пожалуй, это самая сложная кампания из всех четырех.

С авианосца начните поднимать в воздух F-14, а с авиабазы – F-16, а затем P-3. Вначале задача и тех, и других – максимально ослабить флот противника, параллельно отбивая непрерывные атаки русских самолетов. Желательно также взять с собой самолеты радиоэлектронной борьбы EA-6B. Эти самолеты жизненно необходимы для атаки на флагман – авианосец «Кузнецов», а также на ракетный крейсер класса «Киров». Не забывайте и о подлодках – как только все F-14 покинут USS Carl, прикажите взлетать S-3 Viking. Ищите их и к югу, и к северу и приготовьтесь к серьезной войне с ними.

Заключительная фаза операции, как всегда, это атака по наземным целям. Вам нужно уничтожить два аэропорта и одну тренировочную базу. Возьмите больше F-16, F/A-18 и EA-6B, и никакие системы ПВО не смогут вас остановить...

И будьте осторожны: в радиусе трех миль от точки с координатами 43-25N/146-03E есть опасность наткнуться на мины.

Удачи!

KINGPIN LIFE OF CRIME

Разработчик: **Xatrix Entertainment, Inc.**
Издатель: **Interplay Productions**
Выход: **июль 1999 г.**
Требования: **P-166, 32 Мб**
Жанр: **3D-action**

Лучшая «экранизация» бандитских разборок за всю историю компьютерных игр

Указания босса были краткими и четкими: «Выбросите этого парня на помойку! И чтобы я больше никогда и ничего о нем не слышал!» Подручные исполнили все в точности, и не их вина, что у «этого парня» оказалось гораздо больше жизненных сил, чем можно было предполагать. Не успели двое бандитов покинуть темный тупик, как он встал на ноги, смачно выругался, подобрал валявшийся рядом обрезок водопроводной трубы и отправился на поиски виновников своего нынешнего положения. Очень скоро боссу придется опять услышать о нем. И, наверное, не раз.

Примерно так начинается игра Kingpin — своеобразная смесь экшена, квеста и стратегии. В ней вам придется сражаться со злобными и коварными врагами, выполнять просьбы и поручения встречающихся по пути персонажей, решать головоломки и, конечно же, бегать, прыгать, карабкаться и ползать. Ну а в конце, как водится, «победитель получает все!» — дом в центре Радиосити, большую кучу денег, раболепных подручных и власть над всей криминальной (а может, и не только криминальной) Америкой.

Основу игры составляет крутейший экшен. Пистолеты, шотганы и автоматы не смолкают ни на минуту, разрывы гранат и вой ракет быстро становятся привычным звуковым фоном. Разборки происходят в самых неожиданных местах: на замусоренных улицах Даунтауна, в трущобах Поасонвиля, на складах и пирсах заштатного порта и, наконец, в шикарных залах главного небоскреба Радиосити.

Однако излюбленный американский принцип «сначала стреляй, потом думай» тут не проходит. В игре много нейтральных персонажей, с которыми просто необходимо побеседовать. Кто-то даст вам полезные сведения, кто-то продаст нужную вещь, ну а кто-то предложит выполнить задание, пообещав в качестве платы ключ от следующего уровня или свою неоценимую помощь.

А помощь порой бывает ой как нужна! Наняв за десятку бомжа с обрезком трубы, вы можете направить его разбираться с блондинкой, греющейся у горящей бочки. Парочка громил с пистолетами смогут вместо вас «замочить» местного авторитета и его собаку. А парень с автоматом надежно прикроет вас со спины во время нешуточного боя с бандой Мокера. Впрочем, со всеми этими проблемами вы сможете справиться и самостоятельно. А вот вскрыть сейф без помощи профессионала вам не удастся, так что, прежде чем идти «на дело», придется заручиться поддержкой матерого «медвежатника».

Как вы понимаете, даром на вас работать никто не станет: любая услуга должна быть оплачена, и порой очень дорого оплачена. Вот почему от начала и до конца игры вам придется заботиться о состоянии своего «счета». Иногда можно найти пачку «зеленых» или мешок с монетами в холодильнике квартиры, хозяина которой вы

только что отправили к праотцам. Но основную массу денег вы получаете, обшаривая трупы поверженных врагов. Утихомирив бомжа в сливном коллекторе, вы разживетесь не более чем парой-тройкой баксов, а вот с тела босса местной банды можно снять и сотню.

Деньги нужны вам не только для оплаты услуг: в каждом эпизоде игры присутствует оружейный магазин. Заглянув туда, можно пополнить свой арсенал каким-нибудь хитрым оружием, прикупить патроны к нему, обзавестись броней, а главное — поправить здоровье. Конечно, большие и малые аптечки попадаются вам и во всяких потайных местах, но добраться до них бывает совсем не просто.

Есть в игре и «тихие гавани» — это местные клубы и бары. В них не принято выяснять отношения, затевать драки со стрельбой. Народ тут отдыхает, заводит приятные знакомства, планирует предстоящие операции. Правда, за вход в эти «очаги культуры» тоже приходится платить. Но эти затраты окупятся с лихвой. Именно в барах вы найдете заказчиков, сможете нанять самых крутых помощников, обменяете ненужные вам часы на позарез необходимый ключ. Наконец, просто приятно слегка расслабиться, хоть какое-то время не ждать внезапного выстрела в спину или разрыва гранаты под ногами. Только здесь вы можете от души обложить любого клиента, не опасаясь, что после очередного вашего высказывания он достанет шотган и вышибет вам мозги.

Тут пора рассказать о том, из-за чего на коробке с игрой написано «Только лицам старше 18-ти лет!», — о ее весьма специфической лексике. Наверное, вы слышали или читали, что в Kingpin все вещи называются своими именами. Бомжи и бандиты, девицы легкого поведения и бармены забегаловок изъясняются так же, как и в реальной жизни, безо всяких там пауз и би-и-ипов. Кому-то это придется по душе, а кому-то нет. Авторы игры позаботились и о тех, и о других: имеется два варианта инсталляции игры, в одном ненормативная лексика присутствует, а в другом ее нет. Советую выбрать именно второй вариант: потерять вы ничего не потеряете, а разговоры персонажей игры станут более разборчивыми. И без того понять дикцию многих из них трудно, если же еще они богато уснащают свою речь специфическими словечками, то и вовсе невозможно. Да и ничего такого особенного в этой ненормативной американской лексике нет, всего-навсего рабский перевод нескольких (причем не самых сильных) выражений из родного великорусского.

Напоследок несколько слов о графике. Она в игре просто великолепна! Честно говоря, я даже не ожидал такого от не самого нового движка Quake 2, очевидно, разработчики как следует над ним поработали. Да и уровни проработаны прекрасно: множество интересных «фишек» типа проезжающих по туннелям поездов, движущихся вагонов и летающих трамваев.

ПРОХОЖДЕНИЕ

НЕСКОЛЬКО ЗАМЕЧАНИЙ

Игра состоит из шести эпизодов, каждый из которых разбит на несколько уровней. Подобная архитектура стала уже почти стандартом, однако для тех, кто с ней пока не знаком, поясню: передвигаться между уровнями можно свободно в обе стороны, а из эпизода в эпизод — только последовательно. Другим отличием эпизодов от уровней, характерным только для данной игры, является то, что действовавшие на вашей стороне персонажи в следующий эпизод не переходят. Так что не стоит нанимать подручных в конце эпизода.

Большинство уровней игры довольно большие, на них имеется множество открытых, закрытых и потайных помещений. Посещать их все вовсе не обязательно,

но желательно. Поскольку для подробных описаний уровней не хватило бы всего объема журнала, я упоминаю только те тайники, которые лежат недалеко от главного пути. Остальные, если хотите, найдите сами — время на прохождение эпизода не ограничено, так что можете блуждать там сколько хотите.

При поиске потайных мест имейте в виду, что двери в игре бывают открытые, запертые и нарисованные. Первые открываются нажатием клавиши **F**, вторые при том же действии издают характерный звук, а вот третьи ничего не делают. В отличие от каморки папы Карло, в игре за нарисованными дверями ничего нет, так что искать туда проход бесполезно. Запертые двери открываются ключами или специальными переключателями. Но есть тут любопытная особенность: как правило, все двери заперты с одной стороны. Если вы найдете обходной путь и подойдете к такой двери с другой стороны, она откроется без труда и перейдет в разряд открытых. Попадаются и совсем интересные двери: вы их открыть не можете, а вот при подходе ваших подручных они почему-то открываются сами. Возможно, это просто глюк.

Интерактивность окружения, как и во всех играх жанра, весьма мала. То есть вам позволено двигать, ломать и взрывать только отдельные элементы уровней. Бесполезно пытаться стрелять по дверям, хотя некоторые из них слетают с петель после взрыва стоящих рядом бочек. Ящики можно ломать только маленькие, те же самые можно и двигать. Стекла в окнах бьются только прозрачные, да и то не все. Еще можно взламывать вентиляционные решетки и заколоченные двери, но опять-таки далеко не все.

По поводу оружейных магазинов. У меня как-то не возникло необходимости покупать там оружие и боеприпасы. Все это можно добыть на трупах врагов или в потайных комнатах. А вот броня в игре попадается редко, поэтому ее-то и стоит покупать. Кроме того, иногда бывает полезно поправить там здоровье. Собственно говоря, я бы посоветовал каждый раз, оказавшись возле магазина, доводить здоровье до максимума.

Все приведенные ниже советы по прохождению игры относятся к низшему и среднему уровню сложности. Если же вы чувствуете себя достаточно крутым, чтобы играть на более высоком уровне, то зачем вам какие-то советы?

ЭПИЗОД 1: ГРЯЗНЫЙ ГОРОД

УРОВЕНЬ 1. Skidrow

Начало игры не обнадеживает: вы валяетесь где-то на задворках Даунтауна, без единого бакса в кармане, с шестьюдесятью восемью процентами здоровья и обрезком стальной трубы в качестве оружия. Вот с этим-то «стартовым капиталом» вам и предстоит добраться до самых вершин американского дна.

На первом уровне основная ваша задача — приобрести кое-какую экипировку, подправить здоровье и заработать хоть немного деньжат. Дело это непростое, поэтому постараюсь объяснить все подробно.

Вылезайте из помойки и отправляйтесь в город. Первый же встреченный мужик предложит вам купить у него монтировку всего за один бакс. Бакса у вас нет, но его можно выколотить из парочки, стоящей неподалеку. Только будьте осторожны: они примутся обрабатывать вас вдвоем, так что придется побегать. Нашарив на трупах поверженных врагов несколько баксов, возвращайтесь к мужику и покупайте монтировку (обязательно спрячьте оружие, а то он в панике убежит и придется его долго разыскивать).

Поднимайтесь по лестнице, проходите под арку, не обращая внимания на дремлющего там алкаша, и сворачивайте налево. Там стоит громила, которого можно на-

нять за десять баксов. Пока он вам не нужен, да и денег не хватает. Поэтому идите дальше и расправьтесь со стоящей под фонарем девицей.

На соседней площади бродят два бандита, один из которых вооружен пистолетом, а другой — трубой. Уберите сначала того, что с пистолетом, а потом, подобрав оружие, и второго. На их крики из подвала может выскочить еще один бандит с пистолетом, если же он не появится, спуститесь вниз и расправьтесь с ним там.

Если пройтись до конца подвала, можно попасть на следующий уровень, но не спешите: вы еще не закончили все дела на первом. Возвращайтесь к громиле и нанимайте его за десятку. Идите дальше мимо арки, из которой вы недавно вышли, побеседуйте со стоящей в темном углу девицей, а потом уберите ее. Пройдя дальше, вы окажетесь на площади перед складом, где увидите еще двух бандитов. Натравите на одного из них своего подручного, а вторым займитесь сами. Скорее всего, подручный тут и погибнет, но не расстраивайтесь: он нужен только в этом эпизоде, без него вам в одиночку было не устоять против двух хорошо вооруженных громил.

Убрав обоих, вы получите заряды к пистолету и шоттан. С таким солидным вооружением уже можно отправляться на следующий уровень. Но сначала обшарьте соседний склад — там много всяких полезных вещей, а охраняет его всего один бандит. Обязательно прихватите стоящую на столе в самой дальней комнате фляжку с виски, она вам впоследствии очень пригодится. Перед тем как идти дальше, загляните в оружейный магазин и доведите уровень здоровья хотя бы до 75 %, а лучше до максимума.

УРОВЕНЬ 2. The Sewers

Это уровень представляет собой предельно простой лабиринт. Если на каждой развилке поворачивать в одну и ту же сторону, вы пройдете его за пару минут. Причем, если поворачивать влево, вы, скорее всего, никого по пути не встретите. Но лучше сворачивайте направо, тогда на середине лабиринта вы обнаружите дверь в потайной склад местной банды. Только учтите, что его довольно хорошо охраняют как снаружи, так и внутри. Впрочем, на складе есть несколько аптечек, так что потерянное в стычке здоровье можно будет восстановить.

Больше в этих трубах ничего интересного нет, отправляйтесь дальше и выбирайтесь наружу через дверь, рядом с которой написано «South 15».

УРОВЕНЬ 3. The Super

Именно с этого уровня вам предстоит попасть в следующий эпизод, но предварительно придется посетить еще два уровня. Идите по проходу и сворачивайте в первое же правое ответвление. Лавируя между обрушенными балками, выбирайтесь наружу и сворачивайте налево, на площадь.

По замыслу дизайнеров уровня дальнейший ход игры должен быть таков: вы заходите в гараж, обнаруживаете там мотоцикл, на котором можно бы отправиться дальше, но мотоцикл неисправен (нет аккумулятора). Тогда вы отправляетесь в ближайший бар, находите в мужском туалете (в женский можно не заглядывать — ничего такого там не увидите) обиженного человека, у которого какие-то хулиганы отняли часы. Он просит вас разыскать их и вернуть ему, а взамен предлагает ключ от секретного склада местной банды. Вы нанимаете в баре двух громил, с их помощью добываете часы, обмениваете их на ключ и отправляетесь дальше на поиски аккумулятора.

Но раз уж я вам все это рассказал, можно действовать проще. Часы находятся у громилы, выгуливающего на площади собаку, так что сразу же уберите собаку, а по-

том и ее хозяина. Только если со здоровьем у вас совсем плохо, можно сначала заглянуть в бар, нанять громил и расправиться с похитителем часов с их помощью. А больше они вам и не понадобятся.

Подберите часы, обменяйте их в баре на ключ и отправляйтесь обратно в туннель. Выбирайтесь через другой выход в маленький дворик, не обращая внимания на болтающуюся там девицу, идите в подъезд и поднимайтесь на крышу. В подъезде и на крыше придется преодолевать противодействие бандитов с шотганами, так что будьте аккуратны.

Пройдя по узкой доске на соседнюю крышу, вы попадете на тайную территорию местной шайки. Дверь в склад, от которой у вас есть ключ, находится в комнате, разделенной пополам проволочной сеткой (нужная дверь будет прямо перед вами). На этом складе имеются кое-какие полезные предметы, но главное — под потолком есть вентиляционная решетка. Забирайтесь на стеллаж, взламывайте решетку монтировкой и отправляйтесь в комнату, где совещаются местные боссы. Убрать их можно, не вылезая из вентиляционного хода. Собрав трофеи, выходите из комнаты, сворачивайте в первый правый проход и идите по нему до конца. Там вы увидите заколоченную дверь с надписью «Exit». Это и есть выход на следующий уровень. Доски можно отодрать монтировкой, но, прежде чем покидать этот уровень, побродите по квартирам. Там можно найти много полезных вещей, а в одном из холодильников спрятан довольно увесистый мешочек с деньгами.

УРОВЕНЬ 4. Mean Streets

Спускайтесь по разрушенной лестнице. Первая встреченная вами дверь заперта, но только с этой стороны, возвращаться вам будет удобнее через нее. Сидящий неподалеку от следующей двери бомж сообщит, что выбраться из Грязного Города можно только на мотоцикле, но вы это и без него знаете. Выходите на улицу и отправляйтесь, преодолевая сопротивление неприятеля, в ближайший подъезд.

Перед вами длинный коридор, пройдите его до конца и сверните налево. Коридоры и лестницы приведут вас в комнату с разбитым окном. Вылезайте из него и по узкому карнизу отправляйтесь в комнату напротив. Там включите желтый рубильник и покиньте комнату через дверь. Поплутав по коридорам, вы вскоре выйдете в уже упоминавшийся длинный коридор. В конце его поверните направо.

Выйдя во двор, поворачивайте направо, откройте ворота (именно их разблокировало включение рубильника), за которыми вас будут ждать злые собаки. Покончив с ними, отправляйтесь в мастерскую. Оттуда ведет ход на следующий, последний в этом эпизоде уровень. Однако не спешите, так как на этом уровне вы еще не всюду побывали и не все собрали. Побродите по коридорам, тем более что все двери теперь открыты.

УРОВЕНЬ 5. The Jesus

Все, что вам нужно тут сделать, — это зайти в гараж, убрать хозяина и его собак, а потом выйти на свалку и отыскать там аккумулятор. Однако собак на уровне много (как в гараже, так и на свалке), а хозяин довольно ловко обращается с пистолетами. Поэтому вам нелишне знать, что в ремонтной яме хранятся несколько аптечек и другие полезные вещи. Что касается аккумулятора, то он стоит наверху дальней правой груды машин. Забраться на нее несложно.

Заполучив вожделенный агрегат, отправляйтесь обратно на третий уровень, уберите хозяина гаража и его подругу, оседлайте мотоцикл и — вперед, в следующий эпизод!

ЭПИЗОД 2: ЯДОВИТЫЙ ГОРОД

УРОВЕНЬ 1. Poisonville

Хотя из предыдущего эпизода вы укатили с шиком на мотоцикле, начинаете этот уровень почему-то в канализационной трубе. Выбирайтесь на поверхность по вертикальной лестнице и идите налево в туннель. Уберите там двух бандитов. В дальнем конце туннеля находится подъемник, но пользоваться им пока рано, нужно нанять вспомогательный персонал.

Выходите из туннеля и идите по извилистому проходу до самого конца. Немного не доходя оружейного магазина, увидите поворот направо, но туда пока не сворачивайте: там находится переход на третий уровень, а вы пока и на втором не побывали. Так что отправляйтесь лучше в бар.

На антресолях бара отдыхает самый большой местный босс Louie, он пожалуется, что у него украли важные документы, и посулит за их доставку дать ключ на третий уровень. Кроме того, он разрешит вам нанять одного из своих специалистов по сейфам. Оба «медвежатника» торчат внизу в баре, услуги одного стоят 50 баксов, а другого — 200. Можно, конечно, соблюсти экономию, но, если средства вам позволяют, наймите более дорогого — он справиться с делом лучше, да и здоровья у него побольше. Заручившись поддержкой специалиста, отправляйтесь к подъемнику в конце туннеля. Прежде чем нажимать на желтую кнопку, убедитесь, что «медвежатник» стоит на платформе, а то можно нечаянно забыть его на предыдущем уровне.

УРОВЕНЬ 2. Louie's Errand

«Медвежатника» оставьте на платформе: на этом уровне довольно много бандитов, а ваш подручный все время пытается встрять в перестрелку. Дабы не пришлось возвращаться за новым, лучше вам предварительно расчистить путь. Впрочем, перестрелять всех врагов не удастся: время от времени неизвестно откуда появляются новые, так что будьте постоянно начеку.

Маршрут до комнаты с сейфом довольно запутанный, в самом общем виде он выглядит так: выходите из туннеля, отыскиваете двухстворчатые раздвижные двери. Через них попадаете во двор и идете до других точно таких же дверей. Пройдя через них, плутаете по складу в поисках выхода на решетчатый настил. По этому настилу добираетесь до твердой земли и отыскиваете новый туннель. Там слева будет дверь, которая и приведет вас, в конце концов, в комнату с сейфом.

Эта комната разделена пополам проволочным барьером, находящимся под напряжением, так что теперь нужно его обесточить. Берите лежащий на столе ключ и отправляйтесь на поиски двери с надписью «Electrical». В помещении за ней найдите большой рубильник и поверните его. Теперь можно отправляться за «медвежатником», отвести его к сейфу и дать команду открыть сейф. Забрав хранящиеся там документы, возвращайтесь на первый уровень.

Там идите в бар, передайте документы заказчику и получите у него ключ. С этим ключом пройдите через дверь с надписью «Roof Access» (она недалеко от входа в бар). Там разыщите комнату с заколоченным досками окном и, отодрав доски, вылезайте в окно. Пролезьте по трубам до другого окна, там уберите стражника, пополните амуницию и здоровье и отправляйтесь через склад на улицу. Прямо перед вами будет дверь в другой склад, от которой у вас уже есть ключ.

УРОВЕНЬ 3. Blanco Industries

Как только вы окажетесь на уровне, вам покажут маленький эпизод из жизни местной охраны. Смысл его в том, что охранники не могут найти ключ от щитовой,

а он находится у их приятеля, который спьяну свалился в бассейн с ядовитыми отходами. Вот этот-то ключ вам и нужно для начала добыть.

Идите прямо по коридору, сначала вам попадется запертая решетчатая дверь, за которой много всяких полезных вещей. Потом вы по мостику пересечете тот самый бассейн, на дне которого валяется охранник с ключом. За бассейном у первого поворота остановитесь, там вы увидите вентиляционную решетку, через которую можно попасть в упоминавшееся помещение с полезными вещами. Самое главное, что нужно взять, — это два больших предохранителя. С этими предохранителями отправляйтесь на поиски двери с надписью «Pump Room». Там вставьте предохранители в гнезда, и насос начнет перекачивать ядовитую жидкость из одного бассейна в другой. Идите к тому, где лежит охранник, заберите у него ключ. Вылезайте из бассейна и отправляйтесь в щитовую — это комнатка за решетчатой дверью, в глубине которой видна большая кнопка. Нажмите эту кнопку, и через ближайший бассейн будет перекинут мостик. По этому мостику вы попадете в небольшой лабиринт и, поплутав по нему, окажетесь на мосту через первый бассейн. Там на ограждении нажмите желтую кнопку, и к вам приедет лифт (вместе с охранником). Поднимайтесь наверх и начинайте пробиваться к выходу на следующий уровень. Дорога туда почти прямая, но очень уж много бандитов по пути попадается, причем большинство из них с автоматами. По счастью, почти из каждого из них после смерти вылетает аптечка. Открыв очередную, не помню уже какую по счету дверь, вы вдруг без всяких предисловий окажетесь на следующем уровне.

УРОВЕНЬ 4. Nikki Blanco

Собственно говоря, это даже не уровень, а сплошное недоразумение. Почти у самого выхода вам встретится бандит с огнеметом, а после того как вы его убьете (если убьете), вам покажут картину бегства главаря банды на автомобиле. Честно говоря, я так и не понял, можно ли его тут поймать и закончить игру? Скорее всего, нет.

ЭПИЗОД 3: ПОРТ

УРОВЕНЬ 1. Lizzie's Problem

В предыдущем эпизоде вы здорово устали, так что первым делом отправляйтесь в бар (через ближайшую к входу на уровень дверь). Дорога туда довольно длинная и запутанная, но, поскольку все лишние двери заперты (кроме двух, ведущих в пустые комнаты), заблудиться невозможно. В баре сразу идите в туалет, там вы увидите трех мужиков, один из которых сидит на полу и плачет, а двое других его охраняют. Побеседовав с левым из них, вы узнаете, что у плачущего мужика какие-то гады похитили девушку, вот он и горюет. Этот же мужик даст вам ключ от склада и согласится вас сопровождать. Возвращайтесь к началу уровня, выйдя из последней двери, поверните направо и отыщите большие раздвижные двери. Пройдя через склад, вы окажетесь в доке, где стоит баржа. На палубе этой баржи лежит искомая девушка, но с отрезанной головой. Делать нечего — забирайте голову и отправляйтесь в бар. Там преподнесите подарочек влюбленному бандиту. Похоже, что он даже обрадуется такому повороту событий. Во всяком случае, он даст вам следующий ключ и согласится сопровождать. Дверь на второй уровень находится неподалеку от бара, а ключ от нее у вас в кармане.

УРОВЕНЬ 2. Pier Pressure

Появившись на уровне, сразу же поворачивайте налево, там на складе за грудой ящиков стоит грузовик, историю про который вам показали в начале эпизода. Какое

она имеет отношение к происходящему, непонятно, но если выстрелить по грузовику из гранатомета, он взорвется со страшной силой и откроется вход в ремонтную яму, где есть много полезных вещей.

Поднимайтесь по лесенке справа от грузовика, пройдите через двор и заходите в следующий склад. Забравшись на самый верх, оглянитесь: вдоль одной из стен склада идет решетчатый переходной мостик, вот по нему вам предстоит двигаться к выходу из уровня. Но сначала отправляйтесь в другую сторону и обшарьте весь склад — там можно много кое-чего найти.

Пройдя по мостику и выйдя из склада, вы окажетесь на пирсе, возле которого стоит большой корабль. Вам нужно попасть в его трюм, но дело это непростое. Дверь в трюм находится с правого (дальнего) борта корабля, но если вы сразу же пойдете к ней, она не откроется. Сначала побегайте между ящиками, стоящими на палубе, и уберите всех бандитов. Опасайтесь стоящего на мостике автоматчика: он бьет очень метко, но, к счастью, простреливаемая им зона не велика. Снять автоматчика можно только из базуки: если вы попытаетесь сделать это из другого оружия, он успеет разделаться с вами раньше.

Покончив с этими делами, отправляйтесь к двери в надстройку, скорее всего, она будет распахнута настежь, а рядом обоснуется бандит. Но если дверь будет закрыта, не волнуйтесь — теперь она откроется по первому вашему требованию. За ней вход на следующий уровень.

УРОВЕНЬ 3. Das Boot

Все, что вам нужно сделать на этом уровне, это спуститься до самого дна корабля (в машинное отделение), а потом подняться наверх другим путем. Шахты с трапами, ведущими в недра корабля, освещены красными фонарями (никаких намеков тут нет, просто там горит аварийный свет). Прежде чем покинуть очередную палубу, внимательно обшарьте все ее закоулки. Помимо того, что на каждой из них имеется множество полезных предметов, в одном из кубриков вы должны взять масленку (Oil Can), которая поможет открыть сильно заржавевшую дверь в машинное отделение. При подъеме на второй снизу палубе вам повстречается круто упакованный мужик: судя по всему, это капитан корабля. С ним придется повозиться, но с его трупа можно снять приличную сумму и еще что-то полезное.

ЭПИЗОД 4: СТАЛЬНОЙ ГОРОД

УРОВЕНЬ 1. Steeltown

Сюжет тут такой: вы заходите в бар, там барменша вам сообщает, что где-то на сталелитейном заводе прячется ее парень. Если вы доставите его к ней целым и невредимым, она даст вам ключ от офиса местного босса. Раз уж вы эту историю знаете, можете в бар не заходить, а прямо отправляться на завод. Проходя по городу, вы встретите парня с девушкой, они вам сообщат, что в комнате рядом с оружейным магазином спрятана новенькая усовершенствованная броня. Чтобы добраться до нее, нужно зайти в магазин и, не отходя от двери, выпалить из базуки или гранатомета по вентиляционной решетке. Впрочем, этот эксперимент не всегда кончается удачно.

Вход на завод находится в дальнем конце уровня. Идя к нему, обратите внимание на мусорный ящик, стоящий напротив двери в офис. Воспользовавшись им, можно добраться до двери на **третий** уровень, правда, она заперта. Но вот для повторного посещения уровня (если понадобится) можно ею воспользоваться, естественно, для этого нужно открыть ее с другой стороны.

УРОВЕНЬ 2. Steel Mill

В самом начале уровня, в зале с тремя печами, вас встретит огнеметчик, так что будьте осторожны. Парня с трубой, стоящего у левой печи, ни в коем случае не убивайте — он даст вам кое-какие полезные сведения. Закончив беседу, поднимайтесь по лестнице на самый верх, пройдите через склад и выходите на засыпанный шлаком двор. В дальнем его конце будет дверь в следующий склад. Там вам нужно отыскать желтую лестницу, ведущую на самый верх доменной печи. Немного не доходя до конца лестницы, вы будете проходить через зал с двумя печами, полными расплавленного металла. Прыгайте вниз, только осторожно — не угодите в печь. Отыщите каменную лестницу, ведущую вниз, в конце ее находится переход на следующий уровень.

УРОВЕНЬ 3. Steel Processing

В начале уровня вам придется перепрыгнуть через реку расплавленного металла — задача трудная, но выполнимая. Отыщите подъемник и отправляйтесь на следующий этаж. Сворачивайте в первый проход влево, и в одной из комнат вы найдете искомого парня, только не пришейте его сгоряча. Отличить его от бандитов можно по умному выражению лица и отсутствию в руках оружия.

В принципе, можно отправляться обратно старой дорогой, но есть более короткий путь сразу с третьего уровня на первый. Оставьте парня пока на месте и отправляйтесь расчищать путь. Найдите рабочего, стоящего возле хитрого агрегата, и нажмите на этом агрегате желтую кнопку. Поднимется ковш с расплавленным металлом, и по этому ковшу вам нужно ухитриться перебежать на другую сторону. Отыщите еще один такой же агрегат с кнопкой: тут вам сделают удобный мост из стальной полосы. Пройдя по нему, разблокируйте пару ворот, тогда можно отправляться за своим подопечным. Оставьте его пока между воротами, а сами отыщите комнату с сетчатой перегородкой и какой-то цилиндрической штуковиной (там вас будет ждать огнеметчик). Залезайте на штуковину, взломайте вентиляционную решетку и ползите в следующее помещение. Там расстреляйте бочки, загораживающие дверь. Потом расчистите дорогу до самого выхода с уровня и ведите парня к выходу на первый уровень.

УРОВЕНЬ 4. Moker Shipping

Вообще-то вам предстоит еще немного повоевать на первом уровне, так все тут запутано. Сходите в бар, предъявите парня барменше и получите от нее ключ. Отправляйтесь в офис Мокера. Убрав секретаршу и обнаружив, что босса в офисе нет, выходите на двор (через вторую дверь кабинета) и идите в самое дальнее помещение с двумя печами. Там вы увидите решетчатый мостик, на котором стоят бочки. Выстрелите по ним из базуки (надеюсь, она у вас уже есть). Мостик одним концом упадет на землю, и по нему можно будет подняться наверх. По краю печи перебегите на другую сторону и отправляйтесь искать выход на крышу. Пройдя по ней до противоположной двери, вы и попадете, наконец, на четвертый уровень.

Тут все просто. Идите по шпалам налево до стоящего на путях поезда. Проникните в склад и переколотите там всех бандитов. Как только вы управитесь с этим, вам покажут, как вы прыгаете на всем ходу в поезд и отбываете в следующий эпизод.

ЭПИЗОД 5: ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНАЯ СТАНЦИЯ

УРОВЕНЬ 1. Derailed

Поезд, на котором вы ехали, потерпел крушение в туннеле, дальше придется добираться пешком. Вылезайте из вагона, поднимайтесь на правую платформу и по

полузаваленному проходу идите на свежий воздух. Там мирно беседуют два бомжа, они вам сообщат, что весь туннель блокирован, поэтому в город можно попасть только по канализационным трубам. Одна из них начинается неподалеку, но вход в нее закрыт. Впрочем, он открывается маховиком на стоящей на том берегу тумбе.

Идите по трубе до вертикальной лестницы, рубильником откройте люк и вылезайте наверх. Там стоят две тумбы: одна, с маховиком, закрывает люк, а другая, открывающая дальнейшую дорогу, будет без маховика. Вот этот-то маховик и нужно отыскать.

Идите через дверь в туннель и по нему возвращайтесь к месту старта. Там отцепите последний стоящий на склоне вагон. Делается это с помощью маховика на соседнем вагоне. Вагон покатится под откос, сметет обломки, блокирующие путь, и вы сможете пройти по туннелю до следующей ниши, где и валяется искомый маховик. Вернитесь к люку, поставьте маховик на место, спускайтесь в трубу и направляйтесь к следующему уровню.

УРОВЕНЬ 2. Dark Passage

В конце трубы вы увидите небольшое озеро, смело прыгайте в воду и плывите к лестнице на противоположной стороне (для плавания нужно задрать повыше голову и двигаться вперед). Поднявшись по лестнице, вы окажетесь в действующем туннеле, по которому ходят поезда. Имейте в виду: вам и поезду одновременно места в туннеле не хватит, он вас раздавит, так что пережидайте проход состава в специальных нишах.

В конце концов дорогу вам преградит автоматический шлагбаум: ни перепрыгнуть его, ни подлезть под ним невозможно. Поэтому прыгайте вниз в ручей и плывите по течению. Вскоре слева покажется проход, который выведет вас в комнатку с желтым рубильником. Нажмите его, и шлагбаум откроется навсегда.

Идите дальше по туннелю, пока пути не пересечет автомобильная дорога. Там сворачивайте налево, ищите желтые рубильники и проходите в открывающиеся ворота, пока не попадете на следующий уровень.

УРОВЕНЬ 3. Trainyards

В первом товарном дворе залезайте на правый перрон (там есть маленькая лесенка) и поднимайтесь по вертикальному трапу в будку крановщика. Дерните за желтый рычаг, кран снимет с платформы один из контейнеров, и вы сможете перебраться на противоположный перрон. В левом его конце есть переход в соседний двор.

В этом дворе забирайтесь по лесенке на вагон, с него перепрыгивайте на другой, а оттуда на высокий перрон (тут придется повозиться). По запутанному пути проходите в следующий двор. Тут вам нужно отцепить последний вагон от состава (еще не забыли, как это делается?), он откатится назад и станет напротив перрона. Залезайте на крышу вагона, а оттуда на перрон.

Сперва зайдите в левый склад: там есть лифт наверх, только он не работает. Идите в конец склада, там станьте на платформу крановщика и подгоните веревку с крюком к себе поближе (ее нужно поставить прямо напротив). По этой веревке можно залезть наверх. Отыщите большой предохранитель и на лифте спускайтесь вниз. Выходите во двор и идите в правый склад. В последней комнате найдите, куда вставить предохранитель. Опустится лесенка. Залезайте наверх, потом по всяким коридорам выходите на улицу и в туннель. В конце его вас ждет переход на следующий уровень.

УРОВЕНЬ 4. Depot

В первом дворе пройдите до конца и сверните направо в будку диспетчера. С помощью желтых рычагов задвиньте вагоны на всех трех путях в крайнее правое положение (вагоны видны в окно). Спускайтесь вниз и идите в дальний левый туннель.

На выходе из туннеля вас поджидает очень сильное сопротивление, особенно опасайтесь гранатометчика (он стоит за вагоном слева и вступает в битву в самый неподходящий момент). Забирайтесь на вагон, а оттуда на левую платформу. На складе отыщите лесенку наверх, а там желтый рубильник. Он разблокирует двери на противоположной платформе.

Через эти двери вы попадете на склад, а оттуда в проход к вокзалу. По проходу нужно идти вправо. У его конца вас встретят несколько бандитов. Как только вы с ними покончите, вам покажут сцену вашего отъезда на электричке в Радиосити.

ЭПИЗОД 6: РАДИОСИТИ

УРОВЕНЬ 1. Radio City Station

Первым делом спрячьте оружие: народ тут живет серьезный, нечего раздражать его раньше времени. Стоящие на платформе парень с девушкой ничего интересного вам не скажут, так что можете с ними не заговаривать. Пройдя по левому проходу и поднявшись по эскалатору, вы встретите двух громил, которые предложат вам услуги своей банды. Правда, в качестве предварительного условия они потребуют очистить от бомжей три туннеля метро.

Повернув направо, вы почти сразу доберетесь до перехода на следующий уровень, но лучше все же заняться очисткой туннелей. Дело в том, что после того, как вы наймете указанных двух громил (а стоить это будет пятьсот баксов), к вам за те же деньги присоединятся ВСЕ члены банды. А их на следующих уровнях вам повстречается немало. Это будет серьезное подспорье на пути к логову босса. Если же вы не договоритесь с главарями, вся банда будет воевать против вас.

Итак, поворачивайте налево, спускайтесь в комнату диспетчера. Там нажмите синюю кнопку, разблокируйте дверь и полезайте в туннель. Бомжи там обитают совершенно безобидные, зато ходят поезда метро. Правда, туннели тут пошире, так что можно пережидать проход поезда, прижавшись к стенке, но зевать все же не стоит.

Туннели и сливные трубы представляют собой довольно несложный лабиринт, так что обойти его и убрать всех обитателей вам удастся быстро. Только в одном месте придется совершить акробатический трюк, перепрыгнув с мостика на одной стороне туннеля на трубы на другой (это там, где видна вентиляционная решетка).

Выбравшись наружу, нанимайте громил и отправляйтесь на следующий уровень.

УРОВЕНЬ 2. Enter the Dragons

Радиосити не похож ни на один из посещенных вами до этого городов. Чистые улицы, шикарные витрины, неоновые вывески китайских ресторанов, да и народ тут одет почище. Однако не расслабляйтесь: законы здесь царят все те же, волчьи. Впрочем, вы и сами далеко не тот, что в начале своей карьеры, а присутствие за спиной молчаливых фигур с автоматами внушает к вам известное уважение со стороны окружающих.

Первым делом отведите своих подручных к выходу с уровня (это там, где большие подъемные ворота, охраняемые парнем и девушкой). Оставьте одного из них там, а сами отправляйтесь на противоположный конец города в тупичок с балкона-

ми. Поднимайтесь по вертикальной лестнице на дальний левый балкон, встаньте на перила и перепрыгните с них на крышу. Теперь отправляйтесь бродить по крышам, галереям и лестницам. Там вы найдете много интересного, но конечной целью является площадка с большой запертой дверью и рубильником. Рубильник опустит мост на противоположную сторону улицы, а там вы найдете еще один рубильник, открывающий дверь. Пройдя через дверь, пересеките мост и включите желтый рубильник — он откроет дверь на следующий уровень.

Натравите своих ребят на охраняющую ворота парочку (если один из ваших бойцов погиб, можно нанять еще одного, он болтается где-то рядом с началом уровня), и дорога на следующий уровень свободна.

УРОВЕНЬ 3. Streets of Fire

Идите прямо и в конце извилистой улицы найдите дверь. За ней встретите девушку, с которой сначала нужно побеседовать, а потом убрать. Поднимайтесь по лестнице на самый верх и выходите на крышу. Там забирайтесь по лесенке на рекламный щит, а с него прыгайте на площадку слева. Как следует разбежавшись, перепрыгните через улицу на балкон.

Идите по галерее до широкой площадки, с нее нужно умудриться прыгнуть в туннель на другой стороне улицы. Еще немного побродив, вы попадете к лифту, который и доставит вас дальше. Это кратчайший маршрут через уровень, но если у вас плохо со снаряжением, побродите по нему подольше. Там много мест, в которых спрятаны всякие полезные вещи. Только учтите: придется не раз прыгать через улицы в самых неожиданных местах.

УРОВЕНЬ 4. Skytram Station

От входа на уровень поворачивайте налево и идите все время вверх. То есть поднимайтесь по любой лестнице, аппарели и т. п. Тогда рано или поздно вы доберетесь до бара «Typhoon». Это последний бар в игре, так что посетить его стоит в любом случае. В дальней комнате бара вы встретите мужика, который сообщит, что до места назначения вы сможете добраться только на воздушном трамвае, и предложит купить у него билет за пятьдесят баксов. По-моему, он вас обманывает, поскольку прокатиться на этом экзотическом виде транспорта вам все равно не удастся. Но неужели вам жаль пятидесяти баксов? Скоро у вас их будет столько, что девать станет некуда. Найдите в баре лестницу, ведущую вниз, и по ней выходите наружу. Сворачивайте налево, потом еще раз налево. Только ни в коем случае не заходите в телефонную будку! Это ловушка: как только вы поднимете трубку, раздастся взрыв и все кончится. Нажмите кнопку на домофоне возле решетчатой двери и выходите на трассу воздушного трамвая. Вам нужно залезть в левый туннель, для этого нужно встать на перила и как следует разбежаться. Как только вы окажетесь в туннеле, над вашей головой пролетит вагон с пропеллером, этим ваше знакомство с воздушным трамваем и закончится. Сворачивайте направо в сточную трубу и идите на следующий уровень.

УРОВЕНЬ 5. Central Tower

Обитающие в трубе бомжи совершенно безобидны, к тому же они могут сообщить кое-какие полезные сведения. А вот у выхода из трубы вас поджидают несколько весьма опасных бандитов. Расправившись с ними, залезайте по вертикальной лестнице наверх, идите до противоположной стороны дорожки и сворачивайте направо. Пройдя немного вперед, вы окажетесь на площади перед Central Tower.

Двери в нее закрыты, но как только вы уберете стоящего на перекидном мостике бандита с пулеметом, из башни высыплет туча охранников, разблокировав при этом двери. Перебив всех, заходите в любую из дверей. На противоположном от входа конце зала находится дверь, которая и приведет вас в Хрустальный Дворец.

УРОВЕНЬ 6. Crystal Palace East

На этом уровне главная ваша задача — подняться наверх к лифту, ведущему в резиденцию босса. Для этого можно тоже воспользоваться лифтом, но я бы посоветовал подниматься пешком. Действуя таким образом, вы сможете посетить несколько помещений, где охрана небоскреба хранит свое снаряжение. В частности, там вы сможете раздобыть самую мощную в игре броню.

В зале наверху вас поджидает главный подручный босса (его вам все время показывали беседующим и расслабляющимся с боссом и его подругой). Это очень серьезный противник, повозиться с ним придется немало. Вполне возможно, что после этой встречи вам придется снова посетить помещения охраны, поправить здоровье и пополнить боезапас. После этого заходите в лифт.

УРОВЕНЬ 7. Crystal Palace West

Вот и настал ваш «последний и решительный бой»! На этом уровне вы наконец-то встретите своего главного врага и сможете покончить с ним, если, конечно, он не расправится с вами раньше. Надо сказать, все преимущества на его стороне: мало того, что на уровне присутствует немало охранников с собаками, которые смогут здорово испортить вам шкуру еще до встречи с боссом, так и его подруга весьма ловко палит в вас из базуки и гранатомета. Да и завалить самого босса весьма нелегко: похоже, что у него действительно железное здоровье.

Главное тут — выбрать правильное место для финальной битвы, поэтому не спешите сразу же искать босса (вам покажут его на балконе в центральном зале, а потом он куда-то скроется, а на вас набросятся его подручные). Изучите сначала архитектуру уровня, найдите тупичок, в котором враги смогут атаковать вас только поодиночке. Вот туда и нужно будет заманить босса, умело отступая после первого обмена ракетами (а убрать его можно только из самого мощного оружия).

Как бы вы ни старались, убрать подругу босса вам не удастся, вернее, не удастся убрать их обоих. Дело в том, что по замыслу разработчиков эта крутая девица должна удрать на вертолете, обложив вас напоследок всеми известными выражениями и пообещав вернуться. Это такой прозрачный намек на продолжение игры.

В финальном ролике вам покажут, какая сладкая жизнь будет у вас, как у главы местной мафии.

MALKARI

Разработчик: **Interactive Magic**
Издатель: **Interactive Magic**
Выход: **апрель 1999 г.**
Жанр: **пошаговая космическая стратегия**
Требования: **P-100, 16 Мб**

Динамическая стратегия с простенькой графикой типа Stars! и VGA Planets

Разработчики не так уж часто балуют нас космическими стратегиями. Master of Orion 2, вышедший еще в 1996 году, так и остается непревзойденной игрой жанра. Поэтому всякую вновь выходящую космическую стратегию невольно рассматривают как потенциального «киллера» MOO2.

Итак, что же это за игрушка с таинственным названием Malkari? Сразу скажем, что никакой это не «киллер». Максимум, кого она может «убить» или потеснить, так это Stars! и VGA Planet, вышедших еще в эпоху 386-х компьютеров и ориентированных на игру по e-mail. Для Malkari характерна та же бедность графики и схематичность игрового процесса. Впрочем, у Malkari есть два козыря: хорошая динамичность и возможность многопользовательской игры по всем видам соединений при одновременном участии до 40 игроков! Кроме того, в Malkari есть кое-какие нововведения, ранее не встречавшиеся в космических стратегиях. Вот об этом и поговорим поподробнее.

Представьте себе двойную звездную систему как минимум с 40 астероидами (а как максимум — со 150), каждый из которых вращается по своей трехмерной орбите. Это и есть мир Malkari, а эти самые астероиды вам надо осваивать, добывая из них ресурсы, которые идут на постройку космического флота. Взаимное расположение астероидов, как нетрудно догадаться, все время меняется, из-за чего «стратегический расклад» тоже непостоянный (то есть нет такого понятия, как «окраина галактики», ведь все непрестанно движется). Менеджмент ресурсов доведен почти до примитивизма: ресурсы тратятся только на постройку космических кораблей и тех немногочисленных юнитов (4 типа), которые ползают по поверхности астероида, собирая ресурсы. Никаких баз на астероидах практически нет (можно, правда, поставить парочку зданий), и содержание космического флота обходится совершенно бесплатно. Более того, на развитие науки тоже не требуется никаких ресурсов — в этом и заключается один из «коньков» Malkari. Считается, что новые технологии исследуются по мере эксплуатации старой техники. Чем больше у вас самых разнообразных кораблей, тем быстрее совершаются научные открытия. Вот так простенько и оригинально.

Итак, «хозяйственная часть» идет почти «на автомате», и думать здесь приходится мало. Так где же здесь стратегия? А в двух вещах. Во-первых, в планировании захвата астероидов (на какой астероид позариться в первую очередь) — это дело совсем нетривиальное, поскольку «картина мира» постоянно меняется. Во-вторых, в конструировании кораблей, которые можно собирать из отдельных модулей. Здесь возможности практически безграничны, ибо каждый модуль обладает целым спектром характеристик, а различных типов модулей насчитывается с дюжину (транспортные модули, сканеры, двигатели, оружие, защита и т. п.). Кроме того, модули различных гильдий (это своеобразные «расы») отличаются друг от друга. Кстати, «расовые» отличия заметно сказываются на выборе стратегии игры: каждая из 5 гильдий имеет свои явные плюсы и минусы в той или иной сфере.

Если копать «расовую» тему дальше, то скажем, что за каждую гильдию могут воевать до 8 фракций (то есть игроков), являющихся как бы союзниками, потому что фракции одной гильдии могут торговать друг с другом ресурсами, обмениваться информацией и даже совместно развивать науку. Но и в пределах одной гильдии возможны раздоры, вплоть до гражданской войны.

В целом игрушка получилась оригинальной. Правда, немного смахивает на аркаду, да и графика оставляет желать много лучшего. Хорошо хоть музыка не подкачала — фоновые мелодии весьма приятны. Так что рекомендуется только фанатам космических стратегий и любителям массовой резни в multiplayer. На Malkari можно «запасть», только для этого надо очень постараться.

К чести разработчиков следует признать, что интерфейс Malkari детально продуман и удобен в обращении. Но поначалу трудно сориентироваться во множестве экранов и ТЬМЕ разных кнопочек. По этой причине предлагаемое ниже руководство организовано так, чтобы облегчить вхождение в игру. Итак, вставляйте диск, запускайте Malkari (только в установочных опциях выберите уровень трудности AVERAGE) и читайте дальше. Но сначала пойдет предыстория и игровая концепция.

КАТАСТРОФА НА МАЛКАРИ

Malkari — это звездная система, приютившая одну развитую расу, находящуюся на пике своего культурного и технологического развития. Однако сия идиллия продлится не много времени, потому как к Малкари приближается блуждающая звезда Diantos, угрожая космическим взрывом.

Но малкарианцы уже готовятся к самому худшему. Как только их астрономы предсказали грядущую катастрофу, так сразу же Совет Пяти Гильдий разработал отчаянный план по спасению корней цивилизации. С этой целью глубоко в недрах планет и астероидов были оборудованы специальные научные бункеры, в которые закладывались знания всех гильдий (Guilds) и их генетический материал.

Мелкие раздоры по поводу контроля над бункерами очень скоро переросли в открытое военное противостояние гильдий. Конец всем распрям положила та самая блуждающая звезда, не замедлившая обрушиться на Малкари. Космическую катастрофу не пережил никто, даже планеты были расколоты на сотни мелких астероидов. Но мир Malkari не канул в небытие. Образовалась двойная звездная система, вокруг которой завертелся весь «космический мусор», состоящий из несметного числа астероидов. Сохранилась и большая часть бункеров, внутри которых генетические репликаторы уже начали свою титаническую работу по возрождению народа Малкари.

Новые малкарианцы унаследовали не только знания и умения своих генетических прототипов, но и былую вражду гильдий. Нет единства и внутри самих гильдий, каждая из которых раскололась на несколько фракций (chapters) со своим планом действий. Вам предлагается, возглавив одну из фракций, объединить разрозненный мир малкарианцев и стать Императором Нового Века Малкари.

КОНЦЕПЦИЯ ИГРЫ

Мир Малкари — это динамических трехмерный мир, состоящий из 40—150 астероидов, каждый из которых вращается по своей (трехмерной!) орбите, так что взаимное расположение астероидов все время меняется. Более того, каждый астероид вращается либо вокруг Малкари, либо вокруг Диантоса, либо вокруг обеих этих звезд (по эллиптической орбите), что еще больше усложняет игровую ситуацию. Цель игры — захватить как можно больше астероидов.

Основа вашего могущества — космический флот, состоящий из кораблей различного назначения: разведчиков, транспортных и ремонтных кораблей, орбитальных станций и собственно боевых кораблей. Корабли можно конструировать по своему усмотрению из различных модулей. Новые модули становятся доступными по мере освоения новых технологий. На строительство каждого корабля требуется определенное число ресурсов (коих в игре насчитывается 4 вида) и энергии.

Ресурсы добываются на поверхности астероида. Для добычи ресурсов используются специальные юниты — Mining ATV, которые можно перемещать по поверхности астероида (каждый астероид условно разбит на секторы). Энергия добывается с помощью Power ATV и автоматически передается на орбиту нуждающимся кораблям. Кроме того, на кораблях могут располагаться power-модули, самостоятельно вырабатывающие энергию. На поддержание космического флота никаких ресурсов не требуется (но требуется энергия для передвижения, стрельбы, защиты и пр.).

Никаких баз на поверхности астероида фактически нет. Разве что ставятся здания для производства ATV и склады для ресурсов. Кроме того, можно строить Mining Facilities, ускоряющие добычу ресурсов, и Power Facilities, ускоряющие добычу энергии.

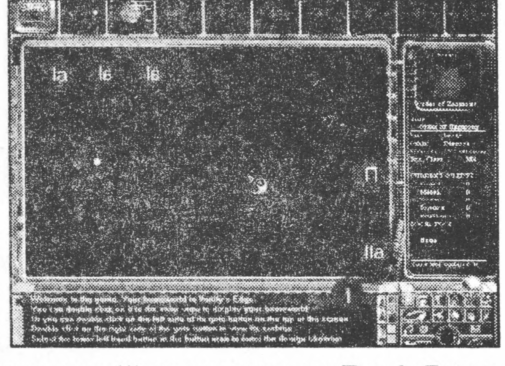
В игре всегда участвуют все 5 гильдий. Каждая гильдия может иметь от 1 до 8 фракций (chapters). Таким образом, в игре принимают участие от 5 до 40 игроков. Игроки могут обмениваться ресурсами и проводить совместные исследования с фракциями в пределах своей гильдии.

Космические сражения идут как в космосе, так и на поверхности астероидов. Для наземных сражений предусмотрены специальные юниты — Combat ATV. Наземные сражения сводятся к перемещению юнитов из зоны в зону. Космическими сражениями вы никак управлять не можете. Можно лишь менять «план сражения» перед битвой (указывать, какие корабли атаковать в первую очередь, когда «уносить ноги» и т. п.).

Предусмотрено несколько типов победы.

ЭКРАН СОЛНЕЧНОЙ СИСТЕМЫ

С самого начала игры вы оказываетесь на экране солнечной системы (Solar View) с движущимися астероидами. Нажмите пару раз клавишу **Пробел**, чтобы остановить движение, фиксировав расположение астероидов в начальный момент времени. Для начала получше рассмотрим солнечную систему. Нажимая +/- на клавиатуре, можно приближать/удалять точку обзора. Максимально удалите точку обзора так, чтобы в пределах видимости экрана оказались оба цветных диска. Желтый диск изображает звезду Малкари, красный — Диантос. Все астероиды вращаются либо вокруг Малкари, либо вокруг Диантоса (по круговым орбитам), либо одновременно вокруг Малкари и Диантоса (по эллиптической орбите). Будущее движение астероидов можно просмотреть, нажав на кнопку (1), называющуюся Toggle Future View (название любой кнопки можно получить, если навести на нее курсор мыши и задержать его там на несколько секунд). С помощью курсоров-стрелочек можно



сдвигать точку обзора в указанном направлении. Нажав **Z** на клавиатуре, можно перейти в другой режим обзора, называемый Solar Center Camera View. В этом случае функции курсоров-стрелочек меняются: теперь они вызывают вращения вокруг условного «центра солнечной системы» (это попросту середина отрезка, соединяющего Малкари с Диантосом). Вернуться в исходный режим можно с помощью повторного нажатия **Z**.

Теперь поводите курсором мыши по основному экрану. Когда курсор будет останавливаться на астероиде, то на панели справа (П) будет появляться изображение астероида с известными вам характеристиками. Астероид можно выбрать, щелкнув по нему **левой кнопкой** мыши.

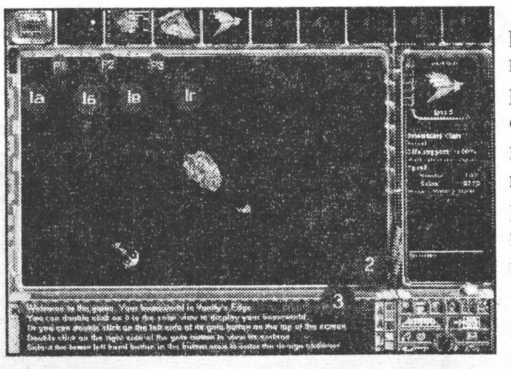
С самого начала игры вам дается только один астероид. Его название будет выделено на экране солнечной системы цветом, соответствующим вашей гильдии. Названий других астероидов вы не видите, так как по умолчанию стоит фильтр «Asteroids where I am present» («мои астероиды»). Можно менять фильтры, щелкая по группе кнопочек (IIа).

Свой астероид вы можете найти, поводив курсором мыши возле его надписи. Но есть более быстрый способ, даже два: 1) нажать клавишу **Tab**, означающую «просмотр моих астероидов»; при повторном нажатии вы должны были бы перейти к следующему своему астероиду, но, поскольку у вас пока что один астероид, вы все время будете оставаться возле него; 2) сделать **двойной щелчок левой кнопкой** мыши по **левой** части иконки (Iв).

Перейдите к своему астероиду любым из этих способов.

ЭКРАН ОРБИТЫ АСТЕРОИДА

Орбитальное пространство вокруг астероида можно просматривать подобным же образом, как и всю солнечную систему. Работают все те же клавиши: **Z, +/-** и курсоры-стрелочки. Единственная разница — для лучшей ориентации можно нажать на кнопку (2), включив тем самым «сетку».



Просматривая орбитальное пространство, вы обнаружите два корабля, которые даются вам с самого начала игры. Это разведчик (scout) и орбитальная станция (orbital station). Корабль можно выбрать, щелкнув по нему **левой кнопкой** мыши. Можно и не разыскивать корабли, а последовательно перебирать их, нажимая на клавишу U. (**Shift + U** — перебор в обратном направлении.)

Давайте для начала занесем оба корабля в реестр. Реестром мы будем называть ряд иконок (Ia, Iб, Iв и т. п.), расположенных в верхней части экрана. (Собственно, этим реестром вы уже пользовались, если переходили к экрану орбиты астероида вторым способом.) Чтобы сделать это, сначала выберите корабль, а затем сделайте **двойной щелчок левой кнопкой** мыши по любой пустой иконке в ряду (I). Точно таким же образом можно заносить в реестр новые (захваченные вами) астероиды. Реестр удобен тем, что нужные вам «объекты» всегда находятся под руками, где бы вы ни находились — на экране солнечной системы или на экране орбиты астероида. Тогда можно выбрать нужный вам корабль или астероид, просто щелкая по его иконке.

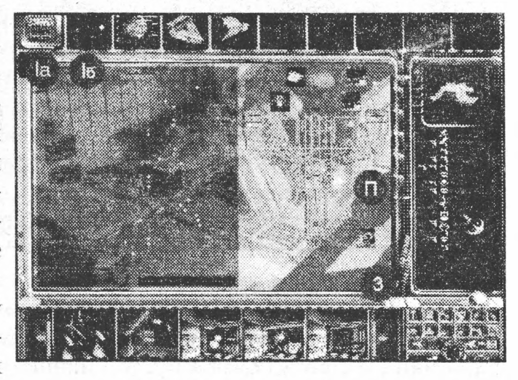
Реестр не ограничивается десятью иконками, видимыми на экране. Реестр можно листать, нажимая на рычажки (P1, P2, P3 и т. д.). Таким образом, всего в реестре 10x10=100 «посадочных мест».

КОМАНДУЕМ КОРАБЛЯМИ

Для начала направим корабль-разведчик на разведку какого-либо ближайшего астероида. Разведка просто необходима, поскольку вы не можете захватить астероид, предварительно не просканировав его. (Впрочем, если вы играете на низшем уровне сложности — easy, то надобность в разведке отпадает: тогда все астероиды уже просканированы с самого начала игры.)

Итак, вернитесь в экран солнечной системы (проще всего это сделать с помощью **двойного щелчка левой кнопки** мыши по иконке (Iб)). Выберите корабль-разведчик, щелкнув по его иконке **левой кнопкой** мыши. Теперь поводите курсором по ближайшим астероидам и следите за панелью (П), на которой будет появляться информация об астероиде. Самое главное — чтобы астероид был еще никем не занят (так как вам еще рано ввязываться в сражения), о чем будет свидетельствовать надпись unowned (и вообще вся информация будет написана белым цветом). Затем следите за надписью ETC (Estimated Time to Completition) — это столько ходов потребуется, чтобы разведчик долетел до астероида. Разумеется, лучше выбирать ближайшие астероиды, до которых 2—3 хода. Далее следите за размером астероида (size) — лучше выбирать побольше (huge или large). Выбрав подходящий астероид, щелкните по нему **левой кнопкой** мыши — тем самым разведчику будет дана команда лететь на астероид. (Впрочем, разведчику можно сразу же отдать команду на сканирование, для этого наведите курсор на иконку разведчика и нажмите на **правую кнопку** мыши; затем выберите команду SCAN, наведите курсор на выбранный астероид и щелкните **левой кнопкой** мыши.)

Займемся теперь орбитальной станцией, предназначенной для строительства кораблей. Но прежде посмотрим, какие корабли мы может сейчас строить. С этой целью щелкните по кнопке (3) (или **двойной щелчок** по иконке (Iа)), и вы окажетесь на экране конструирования кораблей (Design Chamber). (Собственно, конструированием вам еще заниматься рано, так как новых технологий вы еще не открыли; подробности — в разделе «КОНСТРУИРУЕМ КОРАБЛИ»).



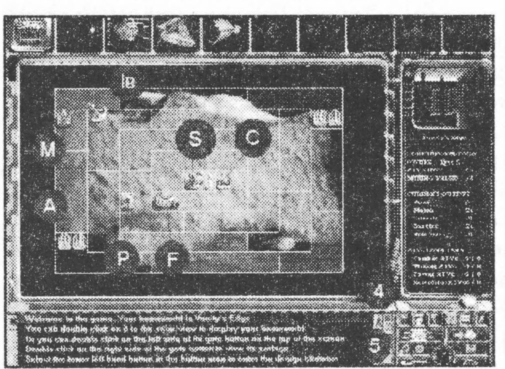
В правой части экрана на панели (П) представлен список всех типов кораблей, которые вы можете строить. Щелкайте по списку и просматривайте характеристики появляющихся кораблей на основном экране. Нам надо найти транспортные корабли с ненулевой характеристикой «ATV capacity», с их помощью можно колонизировать новые астероиды. Таких кораблей будет два — типа transport и assault. (Отличие между ними заключается в том, что второй корабль еще и вооружен.) Запомните их название (кроме того, можно ориентироваться по пиктограммам) и выйдите из Design Chamber с помощью все той же кнопки (3).

Теперь надо отдать приказ на орбитальную станцию начать строить транспортный корабль. Для этого совсем не обязательно разыскивать свою станцию в орби-

тальном пространстве, если вы своевременно внесли ее в реестр (надеюсь, что вы сделали это). Достаточно навести курсор на иконку станции и щелкнуть по ней **правой кнопкой** мыши. Появится панель команд, на которой надо выбрать construction — construct и нажать на **левую кнопку** мыши. Курсор примет форму молотка, и появится старая знакома панель (П). Выберите transport (он дешевле assault, и в начале игры астероиды захватываются, как правило, без боя) и щелкните **левой кнопкой** мыши. Все, строительство пошло, в чем вы можете убедиться, наведя курсор на иконку станции: в нижней части панели (П) должна появиться надпись «Building ship», а под ней будет указано время строительства (ETC) и требуемая энергия (EPC).

ЭКРАН ПОВЕРХНОСТИ АСТЕРОИДА

Перейдем теперь к поверхности астероида, сделав **двойной щелчок левой кнопки** мыши по **правой** части иконки (Iб).



Вся поверхность астероида разбита на отдельные прямоугольники-зоны. С самого начала игры вам дается несколько юнитов — ATV (Asteroid Terrain Vehicles), выполняющих специфические функции.

(M): Mining ATV — служат для добычи ресурсов, коих в игре насчитывается четыре: Metal, Silicate, Exotics, Reactive. Чем больше Mining ATV находится в одной зоне и чем выше характеристика MINING VALUE (может колебаться от 0 до 15) этой зоны, тем больше ресурсов в ней добывается за один ход. Скорость добычи можно также увеличить, построив в зоне Mining Facility. Чтобы сделать это, необходимо иметь как минимум 5 Mining ATV. Затем надо щелкнуть **правой кнопкой** мыши по стеку с ATV и из набора команд выбрать Mining Facility. Скорость добычи ресурсов возрастет, но 5 Mining ATV исчезнут, преобразовавшись в Facility. Добытые ресурсы накапливаются в здании под названием Storage Facility. Чтобы построить это здание, надо щелкнуть **правой кнопкой** мыши по Mining ATV и из набора команд выбрать Storage Facility. Одна Mining ATV при этом исчезнет, преобразовавшись в Storage Facility.

(P): Power ATV — служат для добычи энергии (power). Энергия идет исключительно на нужды кораблей, находящихся на орбите астероида, там же можно делать ее запасы (непосредственно на астероиде power никак не используется). Чем больше Power ATV находится в одной зоне, тем больше энергии вырабатывается в ней за один ход. Однако конкретная величина энергии, вырабатываемой одной Power ATV, меняется от гильдии к гильдии, так как зависит от способа выработки энергии (подробности в разделе «ГИЛЬДИИ»). Скорость выработки энергии можно увеличить, построив в зоне Power Facility. Чтобы сделать это, необходимо иметь как минимум 5 Mining ATV. Затем надо щелкнуть **правой кнопкой** мыши по стеку с ATV и из набора команд выбрать Power Facility. Скорость добычи ресурсов возрастет, но 5 Power ATV исчезнут, преобразовавшись в Facility.

(C): Combat ATV — юниты, предназначенные для ведения боевых действий.

(S): Scietific ATV — научная лаборатория многоцелевого назначения. Во-первых, только Scietific ATV могут занимать центральную зону, давая тем самым контроль

над астероидом. Контроль над астероидом приносит некоторое количество organics каждый ход (по сути, это пятый ресурс в игре: organics расходуются при строительстве кораблей) и дает один голос, что важно при выборе Императора Малькари (подробности в разделах «ДИПЛОМАТИЯ» и «УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ»). Кроме того, Scientific ATV в центральной зоне автоматически дает вам Local Pool, в котором накапливаются добываемые ресурсы и через который можно перебрасывать ресурсы с астероида на астероид (подробности в разделе «ОБМЕН РЕСУРСОВ»). Во-вторых, Scientific ATV можно преобразовать в ATV Facility — это завод, на котором можно строить ATV любого типа. В-третьих, только Scietific ATV могут исследовать artifact site (A) — «артефактовые места», которые случайным образом распределяются в начале игры. «Артефакт» может дать значительное количество какого-нибудь ресурса, а может и взорваться, уничтожив все юниты в данной зоне.

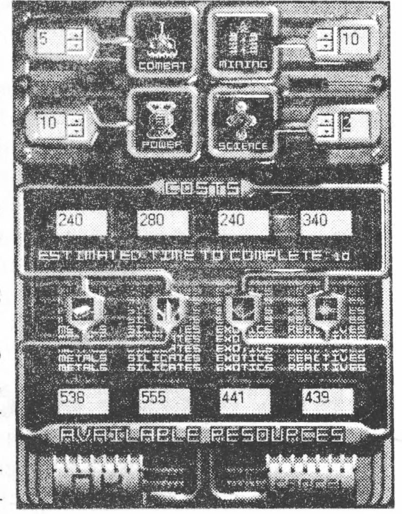
ATV можно перемещать по соседним зонам. Делается это по принципу drag-and-drop: наведя курсор на ATV нужного типа, нажмите на **левую кнопку** мыши и, не отпуская ее, переведите курсор на соседнюю клетку, а затем отпустите. Тем самым вы отдали приказ одной ATV передвинуться в указанную зону, что и будет сделано на следующем ходу. Можно перемещать юниты сразу группами по 5 штук: для этого надо предварительно зажать клавишу **Ctrl**.

Перемещая юниты, учтите, что в одной зоне не может находиться более определенного числа юнитов, определяемого параметром ATV LIMIT. Все «избыточные» юниты будут автоматически уничтожаться.

При перемещении юнитов удобно пользоваться кнопкой Automanage (4). В режиме Automanage компьютер сам двигает ваши ATV, направляя Mining и Power ATV в те клетки, где больше всего добывается/вырабатывается ресурсов/энергии.

По мере освоения новых технологий ATV автоматически повышают свой уровень, что дает им дополнительные способности. (На повышение уровня не требуется никаких ресурсов.) Минимальный уровень — 1, максимальный уровень — 4. Scientific ATV второго уровня могут выполнять команду Improve Mining Level, повышая MINING VALUE зоны, а Scientific ATV третьего уровня — команду Improve Stacking Limit, повышая ATV LIMIT зоны (на то и другое требуется определенное время, но Scientific ATV не исчезает после исполнения команды).

Приобретение прочих дополнительных способностей зависит от гильдии (детальные таблицы можно найти в On-line Help. на стр. 112).



Distant Attack Ability — ATV автоматически открывает огонь по вторгающимся юнитам противника, если они высаживаются в той же самой или смежной зоне.

Fixed Position Ability — если ATV не двигалась, то получает +1 к combat ability (пока не сдвинется снова).

Move Two — возможность двинуться сразу на 2 клеточки.

Fire Range Ability — способность стрелять по смежным зонам. Выстрел осуществляется так же, как и движение, только надо предварительно зажать **Shift.**

Кроме того, юниты могут приобретать и способности, свойственные другим юнитам. Так, на-

пример, Power ATV 4-го уровня гильдии Emerald Combat получает способность добывать ресурсы и воевать как Combat ATV 1-го уровня.

Но вернемся от теории к практике. Сейчас нам надо наладить производство ATV, так как изначального набора явно маловато. С этой целью щелкните **правой кнопкой** мыши по ATV Facility (F) и выберите команду Construct ATV.

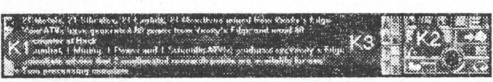
На появившейся панели надо отметить, сколько и каких ATV вы хотите построить. Для начала зададим 10 Mining ATV, 10 Power ATV, 5 Combat ATV и 2 Scientific ATV (последние — чтобы разведать artifact sites, если таковые имеются; но в любом случае они вам пригодятся в дальнейшем, хотя бы на другом астероиде). Чуть ниже, под COSTS, будет отмечено количество ресурсов каждого типа, требуемых для производства. Еще ниже — AVAILABLE RECOURSES — количество ресурсов, находящихся на астероиде. ESTIMATED TIME TO COMPLETE — время, требуемого на выполнение *всего* заказа. Закройте панель, щелкнув по OK.

ПРИМЕЧАНИЕ: ATV можно также строить на корабле, имеющем модуль construction. Однако такое производство обходится в 3 раза дороже и требует гораздо больше времени.

Все, что можно было сделать, мы сделали. Завершите ход, нажав на кнопку **End Turn** (5).

ИНФОРМАЦИОННЫЕ СООБЩЕНИЯ

Обратите внимание на нижнюю часть экрана. Здесь выдается информация о событиях, которые произошли за последний ход: сколько и где выработано ресурсов, перемещение юнитов, дипломатические предложения и пр. Для лучшей ориентации сообщения пишутся разным цветом, например, красный применяется для информации о юнитах. Сообщения можно фильтровать по типу, для этого предназначен ряд кнопочек (K2). Щелкнув, например, по зеленой кнопочке, можно убрать все сообщения, относящиеся к ресурсам. Сообщения можно также удалять (чтобы прочитанное сообщение не «путалось под ногами»): для этого предназначена кнопка (K1). Прокручивать сообщения можно с помощью стрелочек (K3).



Информационные сообщения удобны еще и тем, что по ним можно «прыгать», попадая как раз в нужный экран. Например, вы узнали, что на таком-то астероиде за прошлый ход произведено несколько таких-то юнитов, и вы хотите переместить эти юниты самостоятельно, не доверяя компьютеру. Тогда проще всего поступить так: сделайте **двойной щелчок левой кнопкой** мыши на соответствующем сообщении. После этого вы автоматически окажетесь на экране поверхности нужного астероида.

«Использованные» сообщения затемняются.

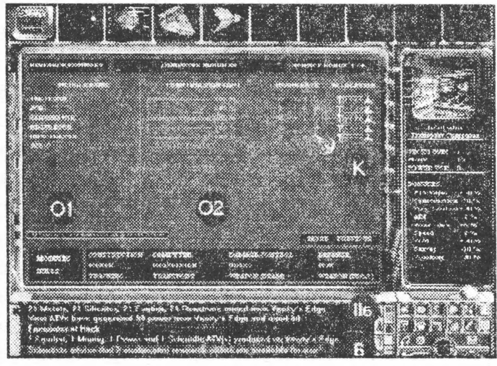
Сделайте еще ход, пока не появится сообщение «Scientists advise that 2 unallocated research points are available for use». Это означает, что пора приступить к научным исследованиям. Сделайте **двойной щелчок левой кнопкой** мыши на этом сообщении, и вы автоматически окажетесь на экране научных исследований. Другой способ попасть туда — это щелкнуть по кнопке **Information View** (6), а затем по одной из кнопок в ряду (IIб) — той, что называется **Research Progress and Settings**.

НАУЧНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

Игра Malkari использует весьма оригинальную систему проведения научных исследований. Дело в том, что на развитие науки не требуется выделять никаких ресурсов, а новые технологии открываются по мере освоения старых. Новые техноло-

гии — это возможность строить новые корпуса кораблей (hulls) и ставить новые модули (modules). Кроме того, научные исследования можно направлять на увеличение эффективности старых технологий.

Разъясним сказанное, обратившись к экрану научных исследований.



Сначала посмотрите на нижнюю часть экрана. Щелкая по надписям в окошках (O1) и (O2), можно переходить по разным модулям (modules) или корпусам кораблей (hulls). Тогда в колонке MODULE/HULL NAME будет приводиться список как всех имеющихся у вас модулей/корпусов выбранного типа, так и тех, что исследуются (последние затемнены). Колонка USAGE RATE говорит о степени эксплуатации данного типа модуля/корпуса. (Проще говоря, чем больше у вас кораблей с таким модулем или корпусом, тем выше USAGE RATE.) Чем выше USAGE RATE, тем быстрее идут исследования в данном направлении. Если в колонке USAGE RATE стоит 0+0, то это означает, что данный тип модуля/корпуса вообще не используется вами, а потому и не ведутся исследования в соответствующем направлении.

Однако не все так жестко определяется эксплуатацией уже имеющихся средств. Дело в том, что каждый контролируемый вами астероид (считается, что вы контролируете астероид, если в его центральной зоне находится ваш Scientific ATV) дает вам две свободных research points, которыми можно распоряжаться по своему усмотрению. Свободные research points указываются в окошке SCIENCE BONUS. Вот эти самые research points вы можете сами пускать на развитие любого направления, щелкая по стрелочкам в колонке USAGE RATE. Таким образом, у вас появляется возможность исследовать то, что еще не эксплуатируется вами.

Кроме того, вы сами можете определять, куда пустить развитие науки — на разработку новой технологии и/или усовершенствование старой. (Усовершенствование старой означает, что на построение модуля/корпуса будет расходоваться меньше ресурсов.) Этой цели служит колонка ALLOCATION. По умолчанию все средства идут на исследование новой технологии. Щелкая по «квадратикам» (K), можно часть средств перенаправлять на усовершенствование старой технологии. Один желтый квадратик означает, что 25 % идут на усовершенствование. (Таким образом, если закрашены все 4 квадратика, то новая технология вообще не будет исследоваться.)

Прогресс исследования новых технологий указывается в колонке CONSTRUCTION COST — красным цветом напротив изучаемой технологии. Зеленый цвет относится к уже известным вам технологиям. Если технология не совершенствуется, то напротив нее будет стоять 100 %. Если же часть средств будет выделяться на усовершенствование технологии, то соответствующий показатель CONSTRUCTION COST будет понижаться с отметки в 100 %.

Направьте куда-либо 2 свободные research points и выйдите из экрана, нажав на кнопку **Information View** (6). Просмотрите оставшиеся сообщения. Возможно, среди них уже появилось «usct 0-0 has completed its movement order» (это означает, что ваш корабль-разведчик долетел до цели назначения). Если этого сообщения нет, сделайте еще несколько ходов, пока оно не появится.

СКАНИРОВАНИЕ АСТЕРОИДА

Итак, ваш разведчик долетел до цели. Опять же, чтобы быстрее всего перейти в нужный экран, проще всего сделать **двойной щелчок левой кнопкой** мыши на соответствующем сообщении. После этого вы окажетесь на экране орбиты нужного астероида. Щелкните **правой кнопкой** мыши по вашему кораблю-разведчику и выберите команду SCAN. После этого начнется процесс сканирования, который займет несколько ходов.

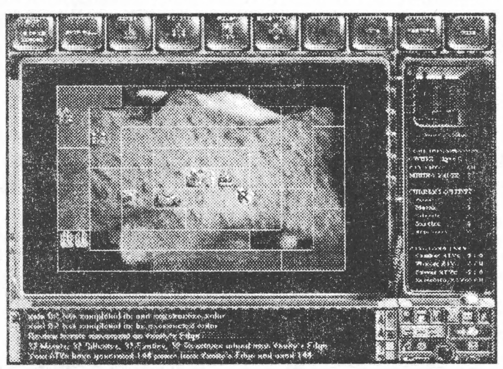
После сканирования вам станет известен класс астероида — Eco Class. Класс астероида определяет насыщенность его ресурсами. На астероиде класса «A» все ресурсы распределены поровну. На астероидах класса M, S, E или R преобладают ресурсы соответствующего типа (M — Metal, S — Silicate, E — Exotics, R — Reactive). Далее за буковкой следует цифра от 1 до 4; чем больше цифра, тем больше на астероиде соответствующего ресурса. Так, например, на астероиде класса M4 больше метала, чем на астероиде класса M1. Детальную информацию можно найти в On-Line Help: в разделе General Reference Tables — Asteroid Economic Grades.

Но, собственно, вам важен сам факт сканирования, так как вы не можете высадить свои юниты на несканированном астероиде.

Информация о сканированных астероидах является общей для всей гильдии, и после того, как астероид сканировала какая-то одна фракция гильдии, он становится доступным для колонизации всем фракциям гильдии.

КОЛОНИЗАЦИЯ АСТЕРОИДОВ

Сделайте еще несколько ходов, пока не поступит сообщение, что построен ваш первый транспортный корабль. Теперь надо загрузить в него ATV и высадить их на любом сканированном астероиде. Делается это следующим образом. Наведя курсор мыши на транспортный корабль (или на его иконку в реестре — лучше всего внести в реестр и транспортный корабль), щелкните **правой кнопкой** мыши. В списке команд выберите Recover ATVs («загрузить ATV»). После этого вы автоматически окажетесь на экране поверхности астероида.



Теперь вам осталось только указать, какие ATV и из какой зоны вы возьмете. Для этого просто наводите на них курсор и щелкайте **левой кнопкой** мыши. Только учтите, что корабль не резиновый: максимальное количество ATV, которых можно в него загрузить, указывается в левом верхнем углу экрана — SHIP CAPACITY. Обязательно возьмите пару Scientific ATV, парочку Combat ATV, а все остальное место заполните Power и Mining ATV. Когда корабль будет полностью загружен, появится надпись SHIP FULL (в левом верхнем углу экрана), и вам останется только нажать на иконку DONE (в том же верхнем ряду). После этого придется подождать несколько ходов, пока будет грузиться корабль. (Не забудьте отдать распоряжение на орбитальную станцию начать строить другой корабль, к примеру, типа ASSAULT, и пополнить очередь на производство ATV.)

Но вот корабль загружен. Теперь надо выбрать какой-нибудь сканированный астероид и направить туда транспортный корабль. Проще всего сделать это следую-

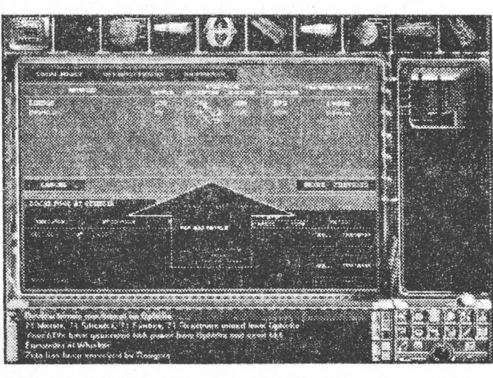
щим образом. Перейдите на экран солнечной системы и среди кнопочек-фильтров (IIa) выберите **Asteroids by Economic Grade**, нажав на нее **левой кнопкой** мыши. Тогда возле всех сканированных астероидов появятся буковки типа M2, R4 и пр., указывающие на класс астероида. Все незанятые (unowned) астероиды будут выделены **белым** цветом. (Среди них будут как те, что были сканированы вами, так и те, что были сканированы другими фракциями вашей гильдии.) Выберите свой транспортный корабль (например, щелкнув по его иконке в реестре **левой кнопкой** мыши), а затем поводите курсором мыши по незанятым сканированным астероидам. Следите за показанием ETC, выделенным **зеленым** цветом, — это время полета к указанному астероиду. Выберите ближайший астероид, щелкнув по нему **левой кнопкой** мыши.

Далее вам придется ждать еще несколько ходов, пока транспортный корабль не долетит до выбранного астероида. После того как корабль окажется на орбите астероида, можно уже приступать к его разгрузке. Для этого щелкните по кораблю (или его иконке в реестре) **правой кнопкой** мыши и выберите команду **Land ATVs**. Вы окажетесь на таком же экране, как и во время погрузки, только теперь вам надо совершать обратные действия: сначала выбирать ATV, а затем указывать, в какую зону его разгружать (щелкая **левой кнопкой** мыши). Один Scientific ATV обязательно выгрузите в центральную зону, тем самым вы сразу установите контроль над астероидом. Если на астероиде имеются артефакты, то было бы заманчиво высадить второй Scientific ATV сразу же в зону с artifact site. Только дело это рисковое, потому как вместо вожделенных ресурсов можно напороться на взрыв, в результате чего ваш ATV будет уничтожен. Поэтому лучше отложить это дело на более позднее время, а пока что высадить второй Scientific ATV где-нибудь возле центральной зоны, чтобы затем построить там ATV Facility. Впрочем, если вас опередили и астероид уже кем-то занят, то его придется брать с боем. При этом вы можете высадить свои ATV только в самые крайние зоны — см. раздел «НАЗЕМНЫЕ СРАЖЕНИЯ».

Затем вам придется ждать несколько ходов, пока ATV не выгрузятся. После этого сразу же преобразуйте Scientific ATV в завод по производству юнитов, щелкнув по нему **правой кнопкой** мыши и выбрав команду **ATV Facility**. Казалось бы, уже можно полным ходом разворачивать производство ATV на новом месте. Но вот загвоздка: нет ресурсов для строительства. Однако это не беда, ресурсы можно перебрасывать с астероида на астероид.

ОБМЕН РЕСУРСОВ

Щелкните по кнопке **Information View** (6) и войдите в торговый экран, нажав на кнопочку **Trade Screen**. В верхней части экрана (при выбранной опции LOCAL POOLS) приведены названия ваших астероидов с указанием количества имеющихся на них ресурсов. Выберите астероид, с которого вы будете перебрасывать ресурсы, щелкнув по нему **левой кнопкой** мыши. Теперь посмотрите в нижнюю часть экрана. Напротив каждого ресурса имеется кнопочка Transfer. Вам надо щелкать по соответствующей кнопочке, указывать количество перебрасываемого ресурса, а затем ука-



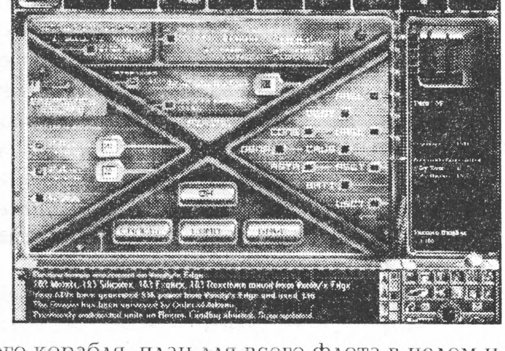
зывать тот астероид, на который вы хотите перебросить ресурсы. Все переброски бесплатные, только требуется ждать несколько ходов (и тем больше, чем дальше астероиды находятся друг от друга).

С помощью этого же экрана можно торговать с другими фракциями в пределах вашей гильдии: обмениваться с ними ресурсами и покупать/продавать корабли и голоса. Делается все это аналогичным образом.

СРАЖЕНИЯ

СРАЖЕНИЯ В КОСМОСЕ

Сражения между космическими кораблями происходят только в орбитальном пространстве, когда встречаются корабли разных гильдий или корабли одной гильдии, находящиеся в состоянии войны друг с другом. Сражения идут автоматически, согласно заранее заданному «плану сражения» (battle plan). В этом случае, получив сообщение «Review hostile action at...» (и щелкнув по нему), вам остается только наблюдать за космической стычкой. Но если корабли оказались на довольно большом расстоянии, превышающем максимальный радиус действия их оружия, тогда вы получите только сообщение типа «Encounter at...» и затем сможете подкорректировать действия своих кораблей, изменив старые приказы. Можно приказать атаковать какой-либо корабль, выделив сначала свой, а затем щелкнув **левой кнопкой** мыши по кораблю противника.



BATTLE PLAN

«План сражения» бывает трех типов: индивидуальный план для отдельного корабля, план для всего флота в целом и план для всех кораблей выбранного типа. Корабли объединяются во флот по общему принципу всех RTS: **Shift** + щелчок **левой кнопкой** мыши; флоту можно приписать постоянный номер с помощью **Ctrl** + клавиша от **F1** до **F12**, а вызвать флот можно нажатием на соответствующую функциональную клавишу от **F1** до **F12**. Чтобы изменить план сражения, вам надо навести курсор: 1) на выбранный корабль; 2) на любой корабль из флота кораблей; 3) на свободное космическое пространство, затем нажать на **правую кнопку** мыши и выбрать Battle Plan.

Появится специальная панель, состоящая из трех частей.

(I) **Firing** – инструкции касательно способа ведения огня. Если отмечена опция ONLY FIRE AT SELECTED TARGET, то корабль не будет проявлять никакой «самодеятельности» и будет атаковать только указанные вами корабли. В противном случае ему можно указать тип мишени: Closest – ближайший корабль; Closest Armed Unit – ближайший вооруженный корабль; Closest ATV Carrier – ближайший транспортный корабль; Closest Constructor – ближайший корабль с конструкторским модулем. FIRE WHEN... – когда открыть огонь. Если отметить опцию «Only in Effective Range», то корабль откроет стрельбу лишь тогда, когда противник окажется в зоне эффективного действия оружия (с максимальным шансом попадания). В противном случае вам надо указать, при какой вероятности попадания можно открывать огонь.

(II) **Emeregency Escape** – когда «делать ноги». Hull Integrity Reaches – когда повреждение корпуса достигнет указанного уровня (в процентах). Life Support Reaches – когда повреждение систем жизнеобеспечения достигнет указанного уровня. Unable to Fire – когда корабль не способен стрелять. Выполняя команду Emergency Escape, корабль выходит из орбитального пространства и направляется к ближайшему вашему астероиду.

(III) **Allocation Power** (доступно только для индивидуального плана сражения) – как перераспределять энергию по модулям:

OFF – энергия не подводится, MINIMUM – подводится 50 %, NORMAL – 100 %, MAXIMUM – 150 %, EMERGENCY – 200 %.

Чем больше подводится энергии, тем выше эффективность работы модуля. Например, двигатели, поставленные на MAXIMUM, позволяют кораблю двигаться быстрее. Однако при энергопотреблении свыше 100 % появляется вероятность поломки модуля.

ПОВРЕЖДЕНИЯ

Модуль уничтожается, когда он получает ущерб, равный числу construction points. Поврежденный модуль работает менее эффективно (например, поврежденный двигатель развивает меньшую скорость, поврежденное оружие менее точно и т. п.). Поврежденные корабли может ремонтировать любой корабль, имеющий модуль construction. Для этого ему надо отдать приказ **Repair** и указать, какой корабль чинить (или **Repair Self**, если ремонтировать самого себя). На починку расходуется только энергия. Можно отдать команду сразу нескольким кораблям ремонтировать один и тот же корабль. Корабль уничтожается в одном из трех случаев: 1) если уничтожены все его модули; 2) если целостность корпуса корабля (Hull Integrity) падает до нуля; 3) если выведена из строя система жизнеобеспечения (Life Support).

СРАЖЕНИЯ НА ПОВЕРХНОСТИ АСТЕРОИДА

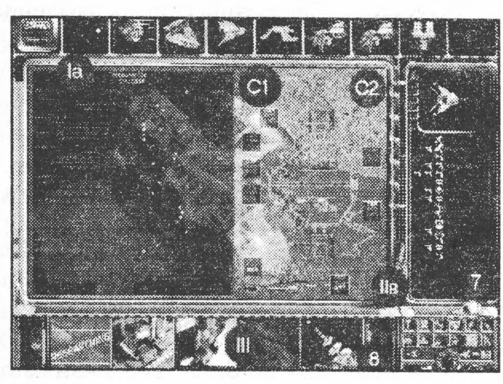
Сражение происходит всегда, как только ATV двух игроков пытаются занять одну и ту же зону астероида, пусть даже эти ATV принадлежат одной и той же гильдии. При этом сражение между игроками одной гильдии считается местной стычкой и не приводит ни к каким последствиям на дипломатической арене. Но на одном астероиде, в принципе, могут ужиться сразу несколько игроков (и они могут добывать энергию и ресурсы в своих зонах), если они не будут нападать друг на друга. Но контролирует астероид только тот игрок, Scientific ATV которого находится в центральной зоне. Ведя сражение, учтите, что ATV разных игроков могут иметь разные уровни. С повышением уровня ATV становится сильнее и могут приобретать дополнительные способности – стрелять на расстоянии (Fire Range Ability), ходить сразу на две клеточки (Move Two), обстреливать высаживающиеся юниты противника (Distant Attack Ability) или «окапываться» (Fixed Position Ability) (подробности в разделе «ЭКРАН ПОВЕРХНОСТИ АСТЕРОИДА»).

КОНСТРУИРУЕМ КОРАБЛИ

Чтобы попасть на экран конструирования корабля, щелкните по кнопке (3) или иконке (Ia).

ТИПЫ КОРАБЛЕЙ

В правой части экрана находится панель с уже имеющимися типами кораблей. Каждый корабль сконструирован для определенной цели:



Scout (usct) — корабль-разведчик для сканирования астероидов и кораблей противника.

Armed Scout (asct) — тоже корабль-разведчик; в отличие от скаута, снабжен легким оружием и защитой.

Transport (uasl) — транспортный корабль для перевозки ATV; может также производить ATV (но это производство идет дольше и обходится дороже, чем в ATV Facility на поверхности астероида).

Assault (aasl) — тоже транспортный корабль; в отличие от простого транспорта, снабжен легким оружием и защитой.

Station (usta) — орбитальная станция для строительства кораблей и накопления энергии.

Armed Space Station (asta) — тоже орбитальная станция; в отличие от простой станции, снабжена системами защиты орбитального пространства астероида (однако со своими прямыми функциями справляется несколько хуже).

Constructor (cons) — используется для починки, модификации и строительства кораблей; выполняет эти функции медленнее орбитальных станций, зато может перемещаться (хотя и медленно) от астероида к астероиду.

Destroyer (dest) — быстрый боевой корабль с легким оружием и защитой.

Cruiser (crus) — корабль с хорошим вооружением и защитой, но движется медленнее destroyer'а.

Battleship (batt) — медленный, но очень хорошо вооруженный корабль.

General Purpose (genp) — «корабль общего назначения»: этакий универсал, на который можно ставить практически любые модули. Таким путем можно сконструировать универсальный корабль, предназначенный одновременно для сканирования астероидов, перевозки ATV и строительства кораблей и обладающий при этом неплохим оружием/защитой. Только такой корабль будет справляться с каждой функцией несколько похуже, чем «специалист». К тому же, как правило, универсалы медленно строятся и требуют на свое строительство много ресурсов.

ХАРАКТЕРИСТИКИ КОРАБЛЕЙ

В центральной части экрана выводится информация о выбранном корабле.

MASS — суммарная масса корабля, влияющая на его скорость. Эта масса не может превосходить максимального значения, установленного для данного корпуса (hull).

SPEED — орбитальная (Orbital) и «межастероидная» (Solar) скорости корабля, определяемые его массой и установленными двигателями (propulsion).

CAPACITIES — «способности» корабля (по сути, эти показатели определяют специализацию корабля):

Cargo Capacity — количество ресурсов, которое может быть запасено на корабле,

ATV Capacity — максимальное число ATV, перевозимых на корабле,

Construction Capacity — указывает на строительные способности корабля (construction points),

Survey Rating — чем выше этот показатель, тем быстрее идет сканирование астероидов и кораблей.

POWER — «энергетические» характеристики корабля:

Storage — максимальный запас power,

Transfer Rate — скорость, с которой энергия может передаваться с корабля на корабль,

Generation Rate — скорость генерации энергии кораблем (то есть прибавка power за один ход),

Power Usage — потребляемая энергия за одну фазу движения, если одновременно используются все модули. Поскольку один ход корабля состоит из 8 фаз, то реально за 1 ход может требоваться в 8 раз больше энергии, чем указано в этой характеристике.

COMBAT — боевые характеристики корабля:

Attack Strength — суммарная сила оружия,

ECM Strength — суммарная электронная защита; ECM уменьшает вероятность попаданию по кораблю,

Tracking Strength — суммарная сила системы слежения; Tracking увеличивает вероятность попадания по противнику.

SHIP BUILD COSTS — количество ресурсов, затрачиваемых на строительство корабля:

Build Points — число construction points, требуемых для постройки корабля.

DEFENSE — системы защиты корабля:

ADF Value — суммарная защита от оружия типа projectile (снаряды); уменьшает вероятность попадания по кораблю,

Damage Control Points — чем больше эта характеристика, тем меньший урон наносит каждое попадание.

SHIELD DEFENSE — определяет защищенность корабля против оружия каждого типа. Чем выше это значение, тем больше вероятность того, что выстрел будет отклонен или нанесет только частичный урон.

МОДУЛИ

Все перечисленные выше характеристики автоматически определяются тем, какие модули установлены на корабль. Модули делятся на следующие типы:

CON (Construction) — для строительства, модификации и починки кораблей. Автоматически ремонтируют корабль, на котором они установлены, если он бездействует;

CMP (Computer) — компьютеры делятся на 5 типов (combat, construction, defense, scout, transport), повышая одни характеристики корабля за счет ослабления других;

DCN (Damage Control) — снижает ущерб от попаданий в корабль; есть некоторая вероятность (и она тем выше, чем больше Damage Control), что некоторые модули будут частично отремонтированы в конце хода;

DEF (Defense) — защитные модули повышают защищенность корабля двумя путями: 1) вносят ADF Factor и 2) дают защиту против оружия конкретного типа;

ECM (Electronic Countermeasures) — уменьшают вероятность попадания по кораблю; одинаково эффективны против оружия всех типов;

POW (Power) — имеет три основных характеристики: 1) Power Generation — количество энергии, вырабатываемое модулем за 1 ход; 2) Power Storage — максимальный запас энергии; 3) Power Transfer — количество энергии, которое корабль может передавать другому кораблю за 1 ход;

PRO (Propulsion) — двигатель имеет две основных характеристики: 1) мощность при движении в орбитальном пространстве и 2) мощность при движении между астероидами. Итоговая скорость зависит также от общей массы корабля;

SCT (Scout) — только при наличии такого модуля корабль может сканировать астероиды и корабли противника;

TRK (Tracking) — системы сопровождения увеличивают вероятность попадания во вражеский корабль;

TRN (Transport) — транспортные модули служат для перевозки ATV;

WPN (Weapon) — все оружие делится на 2 группы: beam (лучевое) и projectile (снаряды). Лучевое оружие потребляет гораздо больше энергии, зато снаряды рано или поздно кончаются. Projectile, в свою очередь, делится на 2 класса: cannons (пушки) и missiles (ракеты). Пушки более скорострельны, что заставляет чаще активизироваться защитные системы противника (и приводит к большим тратам энергии), зато попадание ракеты наносит гораздо больший урон. Кроме того, по типу воздействия на мишень оружие делится на 8 типов. Воздействия типа solid, heat, radiation и discharge может оказывать любой тип оружия. Explosive, corrosive, chemical и nuclear доступно только projectile оружию.

ПРОЦЕСС КОНСТРУИРОВАНИЯ

Все доступные вам модули находятся в нижней части экрана (III). Там же приводятся иконки модулей, находящихся в процессе разработки (это удобно: наведя курсор на иконку, вы можете увидеть, что сулит новая технология). С помощью ряда кнопочек (IIв) можно фильтровать модули: например, оставить в реестре только модули типа WEAPON.

Ставятся и удаляются модули по принципу «drag and drop»: из реестра (III) по конкретным слотам (C1, C2...) и обратно. Только учтите, что каждый слот изначально рассчитан на установление модулей лишь одного-трех типов. Можно установить в слот и «нештатный» модуль, однако это приведет к дополнительным затратам. Чтобы посмотреть, какие модули можно «по умолчанию» ставить в слот, проще всего перейти в текстовый режим (нажмите на TEXT MODE).

Но можно и не возиться самому с усовершенствованием кораблей, передоверив это дело компьютеру. Этой цели служит кнопка AUTO UPGRADE, при нажатии на которую устаревшие модули заменятся на более совершенные. Однако вам в любом случае надо сохранить новый дизайн корабля, для этого жмите на кнопку **Save Design** (7). Если хотите сохранить старый дизайн, записав новый под новым именем, то предварительно нажмите на **Ctrl**. Можно начинать дизайн корабля «с нуля», в этом случае жмите на кнопку **Create New Design** (8).

Когда вы совершенствуете дизайн корабля, учтите, что введенные изменения отразятся только на тех кораблях, которые будут строиться по новому проекту. Дизайн всех старых кораблей останется без изменения. Чтобы усовершенствовать старый корабль, надо подвести к нему корабль с модулем construction и отдать ему приказ **Modify**. Устаревшие корабли можно также «списывать на слом». Этой цели служит приказ **Scrap.** При «сломе» к вам возвращается около трех четвертей ресурсов, затраченных на постройку корабля.

ДИПЛОМАТИЯ

Заметьте, что уже с самого начала игры все игроки поделены на «врагов» и «союзников». Враги — это фракции (chapters), относящиеся к разным гильдиям (в каждой гильдии может быть от 1 до 8 фракций, но в игре всегда присутствуют все 5 гильдий). Разные гильдии — это «враги навеки», и между ними не может идти каких-либо переговоров, не могут заключаться какие-то договора — словом, не может быть никакой дипломатии.

Другое дело — это фракции, принадлежащие одной гильдии. У них общий «банк данных» по астероидам: информация о сканированном астероиде сразу же становится доступной всем фракциям одной гильдии. Такие фракции могут свободно обмениваться ресурсами, кораблями и голосами. Кроме того, «союзные» фракции могут вести совместные научные исследования (эта опция — research shared — задается при начале игры: от полной засекреченности до полной открытости).

Каждая фракция имеет ровно столько голосов (votes), сколько астероидов она контролирует (астероид контролируется фракцией, если в его центральной зоне находится Scientific ATV). Внутри гильдии может происходить голосование по двум вопросам: 1) выбор Императора (подробности в разделе «УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ») и 2) объявление какой-либо фракции «вне закона». Процедура второго голосования выглядит следующим образом: каждая фракция выражает свое отношение к каждой фракции своей гильдии, посчитав ее «лояльной» (loyal) или «вне закона» (renegade). Все голоса гильдии идут «одним блоком»: либо «за», либо «против». Фракция считается «вне закона», если за это статус отдано больше 50 % от общего числа голосов гильдии. Фракция, объявленная вне закона, изгоняется из гильдии и оказывается в полной изоляции (в смысле торговли, банка данных астероидов и научных исследований) — для нее все считаются врагами, в том числе и фракции бывшей ее гильдии. Однако это изгнание не является «пожизненным»: если соотношение голосов изменится в ее пользу, то фракция автоматически вернется в гильдию. Каждая фракция может переходить из статуса loyal в renegade и обратно неограниченное число раз.

Чтобы добраться до экрана голосования, щелкните сначала по кнопке (6) и выберите **Voting Screen**.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В Malkari всегда можно победить, разгромив все прочие фракции (включая фракции собственной гильдии). Но возможны еще три условия победы (они задаются при начале игры, и можно задействовать все одновременно либо только часть):

(1) **Capture the Flag** — фракция прекращает свое существование, если захвачен ее стартовый астероид. Все «имущество» фракции (юниты, астероиды) переходит к захватчику;

(2) **Biggest is Best** — побеждает фракция, контролирующая наибольшее число астероидов к указанному ходу;

(3) **Imperator Wins the Game** — побеждает та фракция, лидер которой избран Императором. Все прочие фракции победившей гильдии одерживают «малую победу» (minor victory). В выборах участвуют только фракции той гильдии, которая захватила установленное число астероидов (это число задается при начале игры). Каждая фракция имеет блок голосов, который она обязана отдать какому-то одному кандидату — любой фракции (включая, разумеется, себя). Нельзя воздерживаться от голосования. Если какая-то фракция набирает больше установленного процента голосов (что задается в начале игры), то ее лидер объявляется победителем. Если таких фракций оказывается две, тогда побеждает фракция с наибольшим числом голосов. Если число голосов оказывается равным, то игра либо продолжается дальше, либо вспыхивает гражданская война (при включенной опции Interregnum). В последнем случае гильдия раскалывается на две части — «верных» (royal) и «мятежников» (rebel) — и игра идет до победы одной из этих группировок.

MIGHT AND MAGIC VII: FOR BLOOD AND HONOR

Разработчик: **New World Computing**
Издатель: **3DO**
Выход: **июнь 1999 г.**
Жанр: **RPG**
Требования: **P-133, 32 Мб, рек. 3D-уск.**

Путешествуйте по знакомым по НММ3 землям!
Схватки на мечах и волшебные поединки прилагаются

...Огненные струи лились с небес на беспомощные отряды гоблинов: огромные воины заживо сгорали в тяжелых доспехах. Пока медлительные огры в кожаных шкурах, вооруженные узловатыми дубинами, добирались до трех магов, засевших на горе, стремительная конница черных всадников прорвала защиту гномов. Разметав тяжелый скирд, она пропорола легко вооруженные отряды людей и оказалась в тылу войска королевы Катерины. Радость мгновенно сменилась на вопли ужаса — жала стрел эльфов легко пробивали плохие доспехи некромантов. Завязалась схватка, и тысячи воинов оставили здесь свои жизни ради прихоти королей и королев. Но им досталась честь и слава...

В конце концов после больших потерь королева Катерина взяла верх над черными некромантами. Ее армия с поднятыми флагами прошла по землям врага. Древние крепости, оплот старого Зла, были разрушены до основания, а камнями из их стен мостили дороги. Разрозненные племена вернулись в родные земли, некоторые остались на завоеванных территориях, где начали обрабатывать поля, строить дома и растить сыновей, будущих воинов. Но мир — это всего лишь промежуток между войнами: несколько десятков племен, обладающих своей, ни на кого не похожей культурой, религией, не могли спокойно ужиться на небольшом континенте Эрафия. Страну терзали непрекращающиеся раздоры и стычки. Эльфы нападали исподтишка на гномов, те, в свою очередь, крушили выживших гоблинов, люди тоже не отставали от них — межродовые и политические распри ничем не отличались от кровопролитного боя. В это время некроманты тайно собрали новое войско из тех, кто был недоволен правлением людей и эльфов, а таких оказалось, к сожалению, немало. За несколько лет враг сумел накопить большое количество припасов и вооружения. Первыми после предполагавшейся внезапной атаки должны были почувствовать силу Зла жители небольшого города Хармондэил. Зажатый между землями гномов и эльфов, он не смог конкурировать с ними в торговле и по красоте, поэтому медленно угасал между зелеными холмами. А в это время великий лорд Маркхам, подданный королевы Катерины, решил устроить небольшое состязание между героями. Те, уставшие от безделья, со всех сторон стекались на Изумрудный остров — нейтральную территорию Эрафии. Условия были очень просты: найти несколько предметов на этом острове и принести их в резиденцию Лорда. Первый выполнивший задание получал в полное владение земли Хармондэила и небольшой замок в придачу. Легкое задание стало невыполнимым, несколько участников пропало при невыясненных обстоятельствах. Настал ваш черед.

Сложите ли вы голову под мечом хобгоблина или наденете на шею ожерелье из зубов великого Дракона — это не известно пока никому.

ОБЩИЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ

По сути своей Might & Magic 7 — это очень хорошо сделанное продолжение к предыдущей части в общей серии, совершенно так же, как это было с Fallout и Fallout 2 или с HMM 2 и HMM 3. Естественно, добавились толпы новых монстров, обновлена система вооружения. Система магии переделана и заново сбалансирована, отряду разрешили перемещаться в походовом режиме, добавилась поддержка 3D-ускорителей и навороченная звуковая технология. Но смысл от этих нововведений почти не меняется, так как нет изменений в атмосфере игры, в том, как развертывается сюжетная линия, какие подвиги совершает ваша команда. Эмоции те же: «Вот первый побежденный дракон!», «Наконец-то у мага появилось заклинание полета!» и т. п. Чувствуешь себя закаленным в бесчисленных боях ветераном, который знает примерно, что можно ожидать от следующего поворота в игре, и продолжает наслаждаться огромными пространствами, темными пещерами, хорошей музыкой, красиво выполненными квестами и новыми аксессуарами для подопечных героев. Естественно, бои стали сложнее — еще один шанс доказать новичкам, что мастерство не пропьешь. Также в настройках разрешено переназначение клавиш, а щелчок **правой** кнопкой мыши на доме (на автокарте или в полной карте, действует только на свежем воздухе) показывает его название. Монстры научились воевать друг с другом — их даже можно натравить, выманив одну тварь на другую. Всего не перечислишь...

Но в общем и целом разработчики из New World Computing пошли эволюционным путем, хотя и добавили две поистине революционных вещи: можно выбирать стороны (Темные и Светлые, эльфы и люди) и играть в тавернах в карточную игру Arcomage. То есть проходить игру надо будет минимум два раза: за Хороших и Плохих. Различные квесты, различные артефакты и, что более важно, совершенно разная Высшая магия. Теперь Светлые не смогут пользоваться черной магией, а некроманты не смогут использовать энергию света. Магии равноценны, и поэтому выбор стороны будет достаточно сложным. Что касается «игры в игре» Arcomage, то это карточная игра, проводящаяся в любой таверне Эрафии. Arcomage имитирует поединок могущественных колдунов, которые вместо заклинаний выкидывают карты. На самом деле это упрощенный вариант на тему знаменитой и слегка запутанной Magic the Gathering, причем именно вариант, а не пародия. Правила Arcomage очень просты, раз в сто проще правил MtG, но она от этого только выигрывает. Попробуйте, понравится. Теперь вывод. Фанатам предыдущей серии продолжение понравится, а вот тем, кого в свое время шестая часть не порадовала, особых надежд возлагать не стоит. Все, за что вы любили MM6, осталось и в продолжении. Добавились только интересные особенности и графические красоты. Разработчики решили не изобретать велосипед, а сделать все удобней, интересней и необычней, и это правильно. В общем, несколько бурных недель приключений просто гарантированы всем поклонникам жанра. Удачной охоты!

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

РАСЫ

На ваш выбор представлены четыре расы: эльфы, гоблины, люди и гномы. Их отличия друг от друга очень четко проявляются уже во время создания отряда и выбора класса. Существует своеобразный общий для отряда резерв из 50 очков, которые

вам нужно будет равномерно распределить по наиболее важным характеристикам ваших героев. Однако в зависимости от расы и конкретной характеристики героя отдача от одного очка из общего резерва будет разной.

В одних случаях надо будет потратить два очка, чтобы поднять характеристику на единицу, а в других, наоборот, за одно очко получите две единицы к характеристике. Хитрость заключается в том, что необходимо подогнать расу героя к его классу, то есть, если гномы имеют большие проблемы с ловкостью, то вряд ли из них выйдет меткий стрелок.

Впрочем, независимо от того, нравится ли вам какая-то конкретная раса или нет, группу надо составить так, чтобы в ней были представители от всех четырех рас. Это будет необходимо в обозримом будущем, когда вы начнете находить реликвии и артефакты, использовать которые сможет лишь одна раса. Для других народностей эта вещь будет бесполезна.

Эльфы — прирожденные маги и лучники. За каждое вложенное в характеристики Accuracy и Intellect очко получают двойное вознаграждение. Однако за поднятие на единицу Endurance и Might отнимаются по два очка. Рекомендуемые классы: Sorcerer, Ranger, Archer.

Гоблины — яростные бойцы, но никудышные маги и клирики. Единственное предназначение — рыцарство. За каждое вложенное в характеристики Speed и Might очко получают двойное вознаграждение. Однако за поднятие на единицу Intellect и Personality отнимаются по два очка. Рекомендуемые классы: Knight.

Гномы — коренастые, выносливые и сильные создания, но немного неповоротливые и медлительные. За каждое вложенное в характеристики Might и Endurance очко получают двойное вознаграждение. Однако за поднятие на единицу Speed и Accuracy отнимаются по два очка. Рекомендуемые классы: Cleric, Monk, Druid.

Люди — ни рыба ни мясо. Нет ни особых преимуществ, ни недостатков. За одно очко в любой характеристике получают единичное прибавление. Рекомендуемые классы: Paladin, Thief.

КЛАССЫ

Количество классов увеличилось за счет ряда новых, да и уже существовавшие старые классы изменились. Теперь достичь уровня Grandmaster в каком-то нужном вам навыке может, как правило, только герой конкретного класса. К навыкам относятся не только вооружение и магия, но и остальные полезные возможности: умение торговаться, заниматься алхимией, бодибилдингом, медитацией и т. п.

Все классы, за исключением рыцаря, умеют применять магию, правда, некоторые классы вроде вора и монаха учатся магии только после продвижения (promotion) в их классе. Да и магией владеют кое-как, очень вяло и неумело, намного хуже чистокровных магов и клириков.

Еще один нюанс. В теории все навыки имеют четыре степени: Normal, Expert, Master и Grandmaster. При выборе навыка щелкните по нему **правой** кнопкой мышки: желтым цветом будут отмечены степени, которые доступны герою, но он может достичь их только после продвижения в классе. Белый цвет — можно прямо с начала игры поднять навык до этой степени. Красный же цвет надписи довольно неприятен — ваш герой ни при каких обстоятельствах не сможет достичь этой степени, так как это запрещает класс самого героя. Навыки поднимаются после обучения у специальных инструкторов за определенную денежную плату.

Чтобы стать экспертом, навык надо поднять до 4, мастером — до 7, грандмастером — до 10.

Knight (рыцарь): мастер рукопашного боя, может пользоваться любым оружием и любыми доспехами. Не может пользоваться магией, но способен выучить массу навыков и обладает самым большим запасом жизней.

Доступен уровень Grandmaster в: Plate, Shield, Sword и Spear.

Следующие продвижения в классе: Cavalier, Champion (Светлый), Black Knight (Темный).

Наиболее важная характеристика: Might.

Sorcerer (колдун): повелитель стихийного волшебства Земли, Воды, Воздуха и Огня и Светлой либо Темной магии. Имеет наилучший выбор в сфере атакующих и усиливающих заклинаний, но слаб физически и серьезно ограничен в вооружении: может пользоваться только посохом, кинжалом и луком плюс ко всему носит только кожаный доспех.

Доступен уровень Grandmaster в: Air Magic, Earth Magic, Fire Magic, Water Magic, Light или Dark Magic, Identify Item, Identify Monster.

Следующие продвижения в классе: Wizard, Arch Mage (Светлый), Lich (Темный).

Наиболее важная характеристика: Intellect.

Thief (вор): специалист по воровству и обезвреживанию ловушек, не любит прямых столкновений в стиле стенка на стенку, но может хорошо пользоваться мечом и луком. Повысив свой статус до Spy или Assasin, может пользоваться магией стихий, но очень слабо. Ворует наш герой, зажав **Ctrl** и щелкнув на нужный объект мышкой. Учтите, что сворованное в магазин обратно не продашь!

Доступен уровень Grandmaster в: Leather, Dagger, Disarm Trap и Steal

Следующие продвижения в классе: Rogue, Spy (Светлый), Assassin (Темный).

Наиболее важная характеристика: Luck, Accuracy.

Monk (монах): ушел из шаолиньского монастыря, а посему классно дерется руками и ногами и может хорошо уворачиваться от атак противника. После повышения в классе более-менее сносно пользуется клерикальной магией Ума, Духа и Тела.

Доступен уровень Grandmaster в: Dodge, Unarmed Combat, Staff, Learning, Body Building.

Следующие продвижения в классе: Initiate, Master (Светлый), Ninja (Темный).

Наиболее важная характеристика: Might, Personality.

Paladin (паладин): проще говоря, гибрид клирика рыцаря. Как рыцарь — отлично пользуется любым вооружением, а как клирик — умеет применять магию Духа, Разума и Тела. Здоровье у паладина неплохое, магия более-менее, да и дерется хорошо. После продвижения в классе немного научится Светлой или Темной магией.

Доступен уровень Grandmaster в: Repair, Mace и Shield.

Следующие продвижения в классе: Crusader, Hero (Светлый), Villain (Темный).

Наиболее важная характеристика: Might, Personality.

Archer (лучник): воин, предпочитающий рукопашному бою обстрел врагов с дальних дистанций. Лучнику запрещено носить щит, но в доступном оружии он почти не ограничен. Способен применить стихийное колдовство и после продвижения в классе — слабую Темную или Светлую магию. Очень хороши на открытых пространствах, где есть возможность для маневров.

Доступен уровень Grandmaster в: Chain, Bow, and Perception.

Следующие продвижения в классе: Battle Mage, Master Archer(Светлый), Sniper (Темный). Наиболее важная характеристика: Intellect, Accuracy.

Ranger (рейнджер): может получить практически все навыки, но тщательно разобраться в них не в состоянии. То же самое с магией: способен обучиться и стихийной, и клирической, но мастерски пользоваться ею опять же не сможет.

Доступен уровень Grandmaster в: Axe и Identify Monster.

Следующие продвижения в классе: Hunter, Ranger Lord (Светлый), Bounty Hunter (Темный).

Наиболее важная характеристика: Intellect, Personality, Speed.

Druid (друид): маг, посвятивший жизнь изучению природы, фактически гибрид клирика и колдуна. Может пользоваться любой магией за исключением Светлой или Темной. Слаб здоровьем и ограничен в доступном ему вооружении, хотя, в отличие от колдуна, умеет пользоваться щитами и булавами.

Доступен уровень Grandmaster в: Alchemy и Meditation.

Следующие продвижения в классе: Great Druid, Arch Druid (Светлый), Warlock (Темный).

Наиболее важная характеристика: Intellect, Personality.

Cleric (клирик): святой отец, изучающий защитную и исцеляющую магию Духа, Ума и Тела. Неплохой боец, но драться умеет только посохом и булавой, также ему разрешено пользоваться луком. Способен носить щит и одевать кольчугу. Внимание: только клирик и колдун способны полностью изучить сферу Темной или Светлой магии.

Доступен уровень Grandmaster в: Body Magic, Mind Magic, Spirit Magic, Light или Dark Magic и Merchant.

Следующие продвижения в классе: Priest, Priest of the Light (Светлый), Priest of the Dark (Темный).

Наиболее важная характеристика: Personality.

Разработчики изначально предлагает нам следующий классовый состав: рыцарь-гоблин, вор-человек, клирик-гном и маг-эльф. На мой взгляд, это очень удачно подобранная партия, ее стоит взять именно в таком классовом и расовом составе. Хотя, с другой стороны, можно и подумать: стоит ли брать лучника вместо вора или паладина вместо рыцаря? Вопрос лишь в том, нужен ли вам паладин, когда уже есть клирик, и что вы будете делать с ловушками, ведь только вор может отлично их обезвреживать. А до «антиловушечного» заклинания Telekinesis еще жить и жить, да и утомительно на каждый сундук заклятье применять.

Однако тот факт, что один клирик и один маг должны присутствовать, бесспорен, иначе лишитесь части наиболее могущественных стихийных и клирических заклинаний. По крайней мере, любимый всеми нами Lloyd's Beacon может применять только колдун — если он Grandmaster магии Воды. Испугались? А легкой жизни вам никто и не обещал.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Выбрав расу и класс героя, приступайте к подбору нужных вам характеристик. Как и в MM6, их всего семь.

Might — сила; чем ее больше, тем мощнее будет удар по монстру.

Intellect — интеллект; от него зависит, насколько велик будет запас маны у мастера стихийной магии, будь он колдуном, лучником, рейнджером, вором или друидом.

Personality — обаяние; личные качества очень важны для пользователей клирической магии: монахов, паладинов, клириков, рейнджеров и друидов.

Endurance — выносливость, универсальная и очень важная характеристика для всех героев, так как большой запас жизненных сил необходим не только воину, но и магу, и вору.

Accuracy — меткость, влияет на точность попадания как из дистанционного оружия (луки и арбалеты), так и в ближнем бою.

Speed — чем выше скорость, тем меньше времени проходит между атаками героя. Постарайтесь также развить навыки в щите и броне, чтобы они не замедляли действия героя.

Luck — немного загадочная характеристика, удача оказывает небольшое влияние на множество игровых событий. Например, высокая удача улучшает сопротивление героя к магическим атакам и уменьшает вред от сработавших ловушек.

СПИСОК ВСЕХ NPC

NPC — это non player characters, персонажи, не являющиеся вашими героями, но в тоже время обладающие собственным характером и манерами.

Каждый помощник берет твердую денежную сумму в начале плюс в будущем получает проценты от всего найденного золота. Процент от всего найденного золота легко вычислить, разделив начальную плату на 100. Так, если Acolyte вначале берет 500 монет, то в будущем он будет получать 5 % всего золота. А вот Fallen Wizard возьмет авансом 2500 и будет забирать 25 % золота.

Эффект от помощников либо проявляется автоматически (прибавки к навыкам, увеличение золота и опыта), либо вы сами должны щелкнуть на портрете NPC, чтобы использовать его способность (приготовить еду, применить заклинание и т. п.).

Класс	**Цена**	**Эффект**
Acolyte	500	+ 2 к магии Ума, Тела и Души.
Alchemist	400	Починка любых магических вещей (за исключением оружия и доспехов).
Apothecary	600	+ 8 к навыку Alchemy.
Apprentice	500	+ 2 к четырех стихийным магиям (Огонь, Земля, Вода, Воздух).
Armorer	200	Починка любых доспехов.
Armsmaster	300	+ 2 к навыку Armsmaster.
Banker	1000	20 % ко всему найденному золоту.
Bard	1000	Навсегда увеличивает вашу репутацию на 1 уровень.
Burglar	0	+ 8 к навыкам Disarm Trap и Stealing. Хотя начальной платы не берет, все же ворует у вас 20 % найденного золота.
Cartographer	100	Постоянно действует заклинание Wizard Eye уровня Expert.
Chaplain	200	Применяет заклинание Bless на уровне Master, 1 раз в день на 2 часа.
Chef	400	Готовит 2 еды раз в день, максимум 14 дней.
Chimney Sweep	200	+ 20 к удаче героев.
Cook	300	Готовит 1 еду раз в день, максимум 14 дней.
Diplomat	500	Наилучшее отношение к отряду со стороны всех рас.
Duper	200	+ 8 к навыку Merchant, -1 уровень репутации.
Enchanter	100	+ 20 к защите от всех шести магий.
Expert Healer	1000	Полное излечение здоровья героев и снятие всех болячек (кроме смерти, окаменения и уничтожения тела) 1 раз в день.
Explorer	100	Время путешествий снижается на 1 день (минимум 1 день).
Factor	500	10 % ко всему найденному золоту.
Fallen Wizard	2500	Применяет заклятье Hour of Power, 1 раз в день, действует 6 часов.

Класс	Цена	Эффект
Fool	100	+5 к удаче.
Gatemaster	2000	Применение заклинания Town Portal на уровне Master, 1 раз в день.
Guide	100	Передвижения между картами занимают на 1 день меньше (минимум 1 день).
Gypsy	100	Во время отдыха тратится на 1 ед. еды меньше (минимум 1 ед.), +3 к навыку Merchant, -1 к уровню репутации.
Healer	500	Излечивает здоровье героев 1 раз в день.
Herbalist	400	+4 к навыку Alchemy.
Horseman	100	На 2 дня быстрее путешествия из конюшен (минимум 1 день).
Hunter	500	+4 к навыку Identify Monster.
Initiate	1000	+3 к магии Ума, Тела и Души.
Instructor	700	15 % прибавка к получаемому опыту.
Locksmith	300	+6 к навыку Disarm Trap.
Master Healer	5000	Излечение всех жизней и болячек (кроме уничтожения тела) 1 раз в день.
Merchant	200	+6 к навыку Merchant.
Monk	500	+2 к навыку Unarmed и Dodging.
Mystic	1000	+3 к стихийной магии (Огонь, Земля, Вода, Воздух).
Navigator	200	Все морские путешествия на 3 дня быстрее (минимум 1 день).
Pathfinder	300	Передвижения между картами занимают на 3 дня меньше (минимум 1 день).
Piper	300	Применяет заклинание Heroism на уровне Master 1 раз в день, действует 2 часа.
Pirate	500	Все морские путешествия занимают на 2 дня меньше, 10 % к найденному золоту, -1 к уровню репутации.
Porter	100	Во время отдыха тратится на 1 ед. еды меньше (минимум 1 ед.).
Prelate	2000	+4 к магии Ума, Тела и Души.
Psychic	400	+5 к навыку Perception, +10 к удаче.
Quarter Master	200	Во время отдыха тратится на 2 ед. еды меньше (минимум 1 ед.).
Sage	750	+6 к навыку Identify Item и Identify Monster.
Sailor	100	Все морские путешествия на 2 дня быстрее (минимум 1 день).
Scholar	500	Идентификация вещей, 5 % прибавка к получаемому опыту.
Scout	300	+6 к навыку Perception.
Smith	200	Починка всего оружия.
Spellmaster	2000	+4 к стихийной магии (Огонь, Земля, Вода, Воздух).
Squire	600	+2 к навыкам оружия и доспехов.
Teacher	300	10 % прибавка к получаемому опыту.
Tinker	200	+4 к навыку Disarm Trap.
Tracker	200	Все передвижения между картами на 2 быстрее (минимум 1 день).

Класс	Цена	Эффект
Trader	100	+4 к навыку Merchant.
Watermaster	1000	Применяет заклинание Water Walk 1 раз в день, действует 3 часа.
Weaponmaster	400	+3 к навыку Armsmaster.
Windmaster	2000	Применяет заклинание Fly 1 раз в день, действует 2 часа.

ИГРА ARCOMAGE

Сыграть в эту карточную игру вы сможете в любой из таверн Эрафии. Однако перво-наперво вам нужно найти свою колоду карт. Она находится в White Cliffs, в троглодитовой пещере в области Harmondale. Условия победы: разрушить башню соперника, накопить определенное количество ресурсов или достроить свою башню до какого-то уровня. В каждой таверне действуют свои правила на имеющиеся у игрока стартовые ресурсы и башню со стеной, а также от таверны к таверне изменяются конкретные цифры в условиях победы и вознаграждении за нее. Так что посмотрите Victory Conditions перед тем, как начать поединок. И знайте, что достаточно одной победы, чтобы получить золото, а вот за следующую победу вам ничего не дадут.

Вам дается башня слева, сопернику — справа. Рядом с башней стоит стена: она принимает на себя большинство ударов, которые иначе бы попали по башне.

Существует три вида ресурсов: зеленый обозначает количество ваших монстров и обычно тратится на атаки башни и стены противника. Красный ресурс показывает, сколько у вас есть кирпичей и строительного камня, обычно используется для постройки вашей стены. Синий ресурс — это магический резервуар, который используется преимущественно для возведения башни.

Каждый ход вам прибавляется определенное количество всех трех ресурсов, скорость их увеличения за ход показывают большие желтые цифры в колонках с вашей стороны. Маленькие черные цифры в этих же колонках обозначают весь ваш запас ресурса.

Почти каждый ход картой расходует ресурсы (стоимость карты и цвет ресурса показывается в кружочке в нижнем правом углу карты). Те карты, на которые ресурсов не хватает, затемнены, и вы не можете их выбрать. Вы можете поменять карту, нажав **правую** кнопку мыши, но тогда вы пропустите ход. Обычно замена производится, когда абсолютно все карты затемнены. А так лучше всего применить любую слабую карту, на которую хватает ресурсов. Также всегда применяйте карту с характеристикой Play Again, она не тратит хода, то есть после нее можно выложить еще одну карту.

В Arcomage можно и нужно сыграть в 13 тавернах. Если вы сможете победить в каждой из них, то в Стидвике, столице Эрафии, вам подарят четыре артефакта, по одному на каждую расу. К сожалению, в журнале не записывается, в каких тавернах вы уже победили и куда еще надо сходить. Именно поэтому мы публикуем полный список всех таверн с Arcomage: Avlee, Bracada Desert, Barrow Downs (Северо-запад), Celeste, Deyja, Evermorn Isle, Harmondale, Nighon, The Pit, Steadwick, Stone City, Tatalia, Tularean Forest.

СОВЕТЫ ПО ЗЕЛЬЯМ

Если раньше составление различных чудодейственных напитков было поистине массовой забавой, то теперь положение изменилось. Герой с улицы, то есть вообще не знающий алхимии, может приготовить только три первых простейших зелья.

Чтобы приготовить более-менее сложные зелья, необходимо всерьез изучить новый навык Alchemy. Чем сложнее напиток, тем серьезнее надо заняться алхимией.

При этом черные напитки становятся лишь роскошью, доступной лишь очень богатым посетителям магазинов либо друидам, единственному классу, способному дойти в алхимии до уровня Grandmaster.

Более того, навык влияет на силу напитка — на срок его действия или на величину эффекта от напитка. То есть зелье лечения с силой 15 вылечит больше жизней у героя, чем зелье с меньшей силой. То же самое можно сказать и по сроку действия эффекта от зелья. Чем сильнее, тем дольше. Появились особые серые зелья. Они известны как катализаторы и применяются исключительно с целью увеличения силы того или иного напитка. Вы берете катализатор и щелкаете им на любое зелье. Сила зелья становится такой же, какой была сила катализатора. Но тут есть подвох: если катализатор с силой 1 применить на напитке с силой 20, то напиток приобретет... силу 1! Кстати, необходимые пустые и уже заполненные пузырьки находятся в различных сундучках или ящиках и свободно продаются в алхимических лавках. Там же покупаются и необходимые для опытов растения, они тоже разбросаны по территории любых регионов. Обычно прогулка вдоль берега реки, где произрастают всяческие травы, будет достаточной для приготовления пары черных зелий. Травы — это реагенты, то есть предметы, которые при использовании на пустую бутылку создадут простейшее зелье: синее, желтое или красное. А уж из этих трех напитков можно создавать любые варева, даже черные зелья! Кстати, синий напиток восстанавливает ману, красный — жизни, а желтый лечит от усталости.

Есть реагенты различной силы: от корешка Phirna Root до сильнейшего Глаза Дракона. Чем мощнее реагент был использован в приготовлении напитков, тем больше его сила. Затем к силе напитка прибавляются дополнительные очки в навыке персонажа в алхимии.

РЕАГЕНТЫ

Название	Создаст	Цвет напитка
Phirna Root	Напиток с силой 1	Синий
Meteorite Fragment	Напиток с силой 5	Синий
Harpy Feather	Напиток с силой 10	Синий
Moon Stone	Напиток с силой 20	Синий
Elvish Toadstool	Напиток с силой 50	Синий
Widowsweep Berries	Напиток с силой 1	Красный
Crushed Rose Petals	Напиток с силой 5	Красный
Vial of Troll Blood	Напиток с силой 10	Красный
Ruby	Напиток с силой 20	Красный
Dragon's Eye	Напиток с силой 50	Красный
Poppysnaps	Напиток с силой 1	Желтый
Fae Dust	Напиток с силой 5	Желтый
Sulphur	Напиток с силой 10	Желтый
Garnet	Напиток с силой 20	Желтый
Vial of Devil Ichor	Напиток с силой 50	Желтый
Mushroom	Катализатор с силой 1	Серый
Obsidian	Катализатор с силой 5	Серый
Vial of Ooze Ectoplasm	Катализатор с силой 10	Серый
Mercury	Катализатор с силой 20	Серый
Philosopher's Stone	Катализатор с силой 75	Серый

СЛОЖНЫЕ НАПИТКИ

(ТРЕБУЕТСЯ ХОТЯ БЫ ОДНО ОЧКО В АЛХИМИИ)

– *Зеленый* = желтый + синий

Эффект: будит спящего героя

– *Фиолетовый* = синий + красный

Эффект: полностью нейтрализует яд

– *Оранжевый* = желтый + красный

Эффект: исцеляет болезнь

СЛОЕНЫЕ НАПИТКИ

(ТРЕБУЕТСЯ ЗНАНИЕ АЛХИМИИ НА УРОВНЕ EXPERT)

– *Bless* = Красный + Зеленый

Эффект: действует как заклинание в течение 30 минут за очко силы напитка

– *Cure Insanity* = Оранжевый + Зеленый

Эффект: излечивает безумие

– *Harden Item* = Желтый + Зеленый

Эффект: увеличивает прочность вещи, она реже ломается

– *Haste* = Красный + Оранжевый

Эффект : действует как заклинание в течение 30 минут за очко силы напитка

– *Heroism* = Красный + Фиолетовый

Эффект: действует как заклинание в течение 30 минут за очко силы напитка

– *Preservation* = Синий + Оранжевый

Эффект: действует как заклинание в течение 30 минут за очко силы напитка

– *Recharge Item* = Синий + Зеленый

Эффект: вещь перезаряжается, теряя 70 % максимального заряда минус очки силы напитка

– *Remove Curse* = Зеленый + Фиолетовый

Эффект: снимает с персонажа проклятие

– *Remove Fear* = Оранжевый + Фиолетовый

Эффект: снимает с персонажа состояние страха

– *Shield* = Синий + Оранжевый

Эффект: действует как заклинание в течение 30 минут за очко силы напитка

– *Stoneskin* = Желтый + Оранжевый

Эффект: действует как заклинание в течение 30 минут за очко силы напитка

– *Water Breathing* = Желтый + Фиолетовый

Эффект: позволяет героям ходить по воде безо всякого вреда

БЕЛЫЕ НАПИТКИ

(ТРЕБУЕТСЯ ЗНАНИЕ АЛХИМИИ НА УРОВНЕ MASTER)

– *Might Boost* = Cure Poison + Heroism

Эффект: на 30 минут увеличивает силу на 3 за очко силы напитка

– *Intellect Boost* = Awaken + Harden Item

Эффект: на 30 минут увеличивает интеллект на 3 за очко силы напитка

– *Personality Boost* = Awaken + Recharge Item

Эффект: на 30 минут увеличивает обаяние на 3 за очко силы напитка

– *Endurance Boost* = Cure Poison + Shield

Эффект: на 30 минут увеличивает выносливость на 3 за очко силы напитка

– *Speed Boost* = Cure Disease + Haste

Эффект: на 30 минут увеличивает скорость на 3 за очко силы напитка

– *Accuracy Boost* = Cure Disease + Stonskin
Эффект: на 30 минут увеличивает меткость на 3 за очко силы напитка
– *Luck Boost* = Heroism + Shield
Эффект: на 30 минут увеличивает удачу на 3 за очко силы напитка
– *Flaming Potion* = Awaken + Haste
Эффект: добавляет вещи свойство «of flame» на 30 минут за очко силы напитка
– *Flaming Potion* = Stoneskin + Cure Poison
Эффект: добавляет вещи свойство «of flame» на 30 минут за очко силы напитка
– *Freezing Potion* = Awaken + Heroism
Эффект: добавляет вещи свойство «of frost» на 30 минут за очко силы напитка
– *Freezing Potion* = Cure Disease + Shield
Эффект: добавляет вещи свойство «of frost» на 30 минут за очко силы напитка
– *Noxious Potion* = Cure Disease + Recharge Item
Эффект: добавляет вещи свойство «of poison» на 30 минут за очко силы напитка
– *Noxious Potion* = Cure Poison + Harden Item
Эффект: добавляет вещи свойство «of poison» на 30 минут за очко силы напитка
– *Shocking Potion* = Cure Poison + Haste
Эффект: добавляет вещи свойство «of sparks» на 30 минут за очко силы напитка
– *Shocking Potion* = Cure Disease + Heroism
Эффект: добавляет вещи свойство «of poison» на 30 минут за очко силы напитка
– *Shocking Potion* = Cure Poison + Haste
Эффект: добавляет вещи свойство «of poison» на 30 минут за очко силы напитка
– *Swift Potion* = Awaken + Shield
Эффект: добавляет вещи свойство «of swiftness» на 30 минут за очко силы напитка
– *Swift Potion* = Cure Poison + Recharge Item
Эффект: добавляет вещи свойство «of poison» на 30 минут за очко силы напитка
– *Cure Paralysis* = Awaken + Stoneskin
Эффект: снимает паралич
– *Cure Paralysis* = Cure Disease + Harden Item
Эффект: снимает паралич
– *Divine Restoration* = Haste + Recharge Item
Эффект: исцеляет все болячки, за исключением окаменения, смерти и уничтожения тела
– *Divine Restoration* = Shield + Stoneskin
Эффект: исцеляет все болячки, за исключением окаменения, смерти и уничтожения тела
– *Divine Restoration* = Heroism + Harden Item
Эффект: исцеляет все болячки, за исключением окаменения, смерти и уничтожения тела
– *Divine Cure* = Haste + Stoneskin
Эффект: лечит, прибавляя 10 жизней за очко в навыке
– *Divine Power* = Recharge Item + Harden Item
Эффект: восстанавливает ману, прибавляя 10 единиц за очко в навыке
– *Fire Resistance* = Haste + Harden Item
Эффект: на 30 минут увеличивает защиту от магии Огня на 3 за очко в навыке
– *Air Resistance* = Haste + Shield
Эффект: на 30 минут увеличивает защиту от магии Воздуха на 3 за очко в навыке
– *Water Resistance* = Shield + Harden Item
Эффект: на 30 минут увеличивает защиту от магии Воды на 3 за очко в навыке

— *Earth Resistance* = Heroism + Stoneskin

Эффект: на 30 минут увеличивает защиту от магии Земли на 3 за очко в навыке

— *Mind Resistance* = Heroism + Recharge Item

Эффект: на 30 минут увеличивает защиту от магии Ума на 3 за очко в навыке

— *Body Resistance* = Recharge Item + Stoneskin

Эффект: на 30 минут увеличивает защиту от магии Тела на 3 за очко в навыке

ЧЕРНЫЕ НАПИТКИ

(ТРЕБУЕТСЯ ЗНАНИЕ АЛХИМИИ НА УРОВНЕ GRANDMASTER)

— *Pure Might* = Cure Disease + Might Boost

Эффект: + 50 постоянная прибавка к силе героя

— *Pure Intellect* = Cure Disease + Intellect Boost

Эффект: + 50 постоянная прибавка к интеллекту героя

— *Pure Personality* = Cure Poison + Personality Boost

Эффект: + 50 постоянная прибавка к обаянию героя

— *Pure Endurance* = Awaken + Endurance Boost

Эффект: + 50 постоянная прибавка к выносливости героя

— *Pure Speed* = Cure Poison + Speed Boost

Эффект: + 50 постоянная прибавка к скорости героя

— *Pure Accuracy* = Awaken + Accuracy Boost

Эффект: + 50 постоянная прибавка к меткости героя

— *Pure Luck* = Stoneskin + Swift Potion

Эффект: + 50 постоянная прибавка к удаче героя

— *Stone to Flesh* = Heroism + Cure Paralysis

Эффект: излечивает окаменение

Slaying Potion = Shield + Flaming Potion

ает оружию свойство «of dragon slaying»

Bless + Divine Restoration

у персонажа все искусственно прибавленные годы

reservation + Divine Restoration

у персонажа все искусственно прибавленные годы

Water Breathing + Divine Restoration

у персонажа все искусственно прибавленные годы

ЯНИЯХ

ым состояниям свойственна характерная физиономия героя: допечных, и вы поймете, что к чему. Степень опасности недуту соответствующей надписи: зеленый — минимальная угро- — хворь средней тяжести, а красный — серьезная или смерть, что некоторые болячки изначально не могут нести в себе ни (например, Drunk), а некоторые бывают только смертельны недомоганий лечатся в храме, за деньги, естественно. Святи за небольшую мзду восстановить до максимума жизни и персонажа.

вится «счастливым» обладателем нескольких вредных состоаключается в том, что они накладываются друг на друга и вы ь. Это очень серьезный баг. Пример: при насланном на при он выглядит только испуганным, но испуганный герой спо агов, а заснувший — нет! Не радуйтесь, даже щелчок **правой**

кнопкой мыши на портрете не покажет вторую напасть. Зайдите в характеристики персонажа и щелкните на графу Conditions, заодно узнаете, сколько времени спит и боится ваш подопечный.

Afraid. Испуганный персонаж теряет половину интеллекта, личности и меткости, взамен получая небольшое преимущество в скорости и силе.

Нейтрализация: Remove fear (Mind).

Asleep. Существует два варианта данного состояния. Либо сон группы был прерван нападением монстров, либо сие есть действие вражеской магии. Спящий герой не вмешивается в ход битвы, даже если сотоварищи рядом кричат от боли.

Нейтрализация: со временем, от удара, Awaken (Water).

Cursed. Проклятому герою жутко не везет, хотя с удачей все в порядке. Воин никак не может сконцентрироваться для меткого удара, а из-за этого часто промахивается. Магам не лучше — срабатывает только одно заклятье из трех сотворенных. Так и хочется сказать «Проклятье!».

Нейтрализация: Remove Curse (Spirit).

Dead. Жизнь, как известно, дается только раз... эх, раз, да еще раз, да еще много-много раз... После смерти вас телепортируют в к вашему замку в Harmondale, деньги отберут (если вы заблаговременно не положили всю наличность в банк), однако ничего больше не изменится. Останутся все предметы из инвентаря, все навыки и статистики, а также один предмет, который вы успели схватить мышкой, но еще не положили персонажу в «багажник». Количество смертей фиксируется в записях о достижениях героев, оттого единственный резон избегать смерти — желание не иметь позорную надпись «N deaths», где N есть число смертей.

Нейтрализация: Raise dead (Spirit).

Diseased. Зараженный болезнью персонаж страдает от снижения физических способностей (сила, выносливость, скорость, меткость), а в случае более опасной болезни — и умственных (личность, интеллект). Удача не изменяется. После отдыха восстанавливается только определенная часть жизненных и магических единиц. Чем опаснее болезнь, тем меньше здоровья и маны окажется у персонажа после сна (половина при зеленой степени, треть при желтой).

Нейтрализация: Cure disease (Body).

Drunk. Повышает в два раза показатель удачи, на столько же уменьшается сила и выносливость. Все остальные показатели снижаются еще больше, а ловкость опускается на 90 % от исходной. Опьянение — это единственная напасть, которая не поддается нейтрализации с помощью магии. Поспите, и все как рукой снимет.

Нейтрализация: отдых.

Eradicated. Считается, что данное состояние хуже смерти, так как герой не только умирает, но и теряет собственное тело. Такую подставу чаще всего организуют супермощные враги, да и вы сами тоже, если неудачно смешаете пузырьки, не получив еще статуса Мастера или Грандмастера. Все вышесказанное про смерть применимо и в разговоре об уничтожении тела.

Нейтрализация: Resurrection (Spirit).

Good. Нормальное состояние, при котором персонаж не находится под влиянием каких-либо недугов. Оберегайтесь от болячек, и отряд всегда будет в полном порядке.

Insane. У полоумного пользователя магии, как и у других героев, резко уходит вниз уровень интеллекта и личности, а после сна он просыпается с нулевым количеством магической энергии. Однако безумие полезно для воителей (в особенности рыцарям, которым магия до лампочки), делая их берсерками, наделяя их гигантской

мощью и необычной нечувствительностью к боли. Безумие в два раза увеличивает силу персонажей, в полтора раза — выносливость плюс немного ускоряет.

Нейтрализация: Cure insanity (Mind).

Paralyzed. Паралич активно насылается гаргульями. Герой непрерывно смотрит в одну точку, не реагирует на внешние раздражители и не предпринимает никаких действий. Толк от парализованного персонажа стремится к нулю.

Нейтрализация: Cure paralysis (Mind).

Poisoned. По оказываемому воздействию отравление во многом сходно с болезнью. Так же уменьшается количество маны и здоровья после сна, однако, судя по меньшему изменению статистик героев, отрава есть меньшее зло, да и лечащее отравление заклятье тратит маны в два раза меньше.

Нейтрализация: Cure poison (Body).

Stoned. Превращение отдельно взятого приключенца в каменную статую; применяется только медузами. Эффект сходен с параличом, однако степень опасности указывается не желтым цветом, а красным. Стоимость излечения в храме выше в семь раз.

Нейтрализация: Stone to flesh (Earth).

Unconscious. Бессознательное состояние, в которое попадает сильно израненный герой. Занимает промежуточную позицию между жизнью и смертью: если потерявшего сознание персонажа начнут добивать враги, то он умрет. В бессознательном состоянии герои (разумеется) не предпринимает никаких действий, а ждут срочного и надлежащего лечения. Если все герои потеряют сознание, то группа погибнет.

Нейтрализация: отдых, восстановление утраченного здоровья.

Weak. Слабость на основные характеристики не влияет, но у уставшего героя несколько больший перерыв между атаками плюс нанесенный удар оказывается слабее ожидаемого.

Нейтрализация: Cure weakness (Body).

ЗАКЛИНАНИЯ

Система магии в ММ7 стала немного другой, нежели в предыдущей части. Теперь каждое заклинание имеет свою сложность произнесения и запоминания. Так маг, обучившийся в магическом магазине основам магии, но не получивший в ней хотя бы уровень Эксперта, будет ограничен лишь самыми слабыми четырьмя заклинаниями данной магии. Это уровень Normal. Эксперты в магии смогут выучить еще три заклинания уровня Expert, Мастера получат доступ к дополнительным трем супермощным заклинаниям уровня Master. А Грандмастер в магии, если сможете добиться этого статуса, получит в подарок наиболее ценное заклинание из этой сферы магии. Кроме того, статус в магии влияет и на силу самого заклинания, будь оно очень простое или сверхмощное. Скорее всего, будет увеличиваться убойная сила магии и уменьшаться скорость перезарядки. Перезарядка — это время, которое проходит между магическими атаками вашего персонажа. То есть дешевенькая и слабенькая магия может вылетать с огромной скоростью, а вот после применения магии уровня Master и Grandmaster колдуну будет необходимо некоторое время отдохнуть, прийти в себя. То есть чем больше время перезарядки, тем меньше заклинаний вы успеете применить в бою. Выражение «за очко в магии» означает, что за каждое повышение на единицу навыка в сфере магии, к которой относится заклинание, к уже существующему урону будет прибавляться дополнительный в размере, скажем, от 1 до 8. То есть, если вы кидаете во врага Lightning Bolt, игра берет все

ваши очки (предположим, 10 очков) в Air Magic (сфера, к которой относится заклинание) и умножает их на 1 – 8, так что вы нанесете урон в пределах от 10 до 80. То же самое и со временем, только оно более фиксировано, то есть нет разброса «от» и «до». В описании заклинания вначале указывается его название, затем мана, затрачиваемая за применение одного описываемого заклинания, а далее – эффективность заклятья в зависимости от статуса (Normal, Expert, Master, Grandmaster) вашего персонажа в этой сфере. Более мощные заклинания с высоким статусом не могут быть применены персонажами с более низким статусом в волшебной сфере, а значит, описывается только эффект от заклинания на нужном статусе и на более высоких.

AIR MAGIC

УРОВЕНЬ NORMAL

Wizard Eye. Мана – 1.

N[ormal]: На автокарте отображается перемещение всех существ. Длительность действия заклинаний – 1 час за очко в магии.

E[xpert]: Также показываются предметы.

M[aster]: Показываются интересные объекты.

G[rand]M[aster]: Не требует маны.

Типичный «радар», который обязательно должен работать в любое время и в любом месте. Вы будете видеть количество монстров у вас за спиной и по бокам, а также все сокровища. Последнее помогает при поиске секретных проходов и фальшивых стен.

Feather Fall. Мана – 2.

N: Замедляет падение героев, так что они не получают урона от неудачных приземлений. Длится 5 минут за очко в магии.

E: Длительность – 10 минут за очко в магии.

M: Длительность – 1 час за очко в магии.

GM: Заклятье требует меньше времени для применения.

Применяйте при полетах и при путешествиях по гористой местности.

Air Resistance. Мана – 3.

N: Увеличивает сопротивление к магии Воздуха на одну единицу за каждое очко в воздушной магии. Длительность – 1 час за очко в магии.

E: Две единицы сопротивления за очко в магии.

M: Три единицы сопротивления за очко в магии.

GM: Четыре единицы сопротивления за очко в магии.

Становится ненужным для мастеров Светлой магии благодаря заклятью Day of Protection.

Sparks. Мана – 4.

N: Выстрел тремя маленькими искрами, которые будут отскакивать от стен и пола, пока не исчезнут или не попадут в цель. Каждая искра наносит урон в 2 единицы плюс 1 за очко в магии.

E: Быстрая перезарядка заклинания. 5 искр.

M: Еще более быстрая перезарядка. 7 искр.

GM: Наибыстрейшая перезарядка. 9 искр.

Постарайтесь выстрелить в упор, чтобы все искры врезались в одну цель.

УРОВЕНЬ EXPERT

Jump. Мана – 5.

E: Прыжок, отряд подбрасывается в воздух, а затем возвращается обратно на землю. От приземления нет урона.

M: Быстрая перезарядка.

GM: Перезарядка заклинания еще быстрее.

На свежем воздухе однозначно хуже Fly, как только он у вас появится. В помещениях иногда просто необходим.

Shield. Мана – 8.

E: Замедляет летящие в группу камни и стрелы, так что группа получает только половину урона от их попадания. Длительность – 1 час + 5 мин за очко в магии. Работает только на свежем воздухе.

M: Длительность – 1 час + 15 мин за очко в магии.

GM: Длительность – 1 час за очко в магии.

Полезно против гоблинов и эльфийских лучников.

Lightning Bolt. Мана — 10.

E: Посылает во врага одну молнию. Урон равен 8 + 1 — 8 за очко в магии.

M: Быстрая перезарядка.

GM: Еще более быстрая перезарядка.

Почти никогда не мажет в режиме реального времени, и это огромный плюс.

УРОВЕНЬ MASTER

Invisibility. Мана — 15.

M: Отряд становится невидимым для всех существ. Длительность — 10 минут за очко в магии. Если герои начинают разговор или драку, то действие заклинания прекращается досрочно. Невидимость можно применять, если поблизости нет враждебных существ.

GM: Длительность — 1 час за очко в магии.

Многие опасные места можно пройти только невидимкой. Например, испытание в небесном Walls of Mist, что в Celeste. Если подойти к противнику слишком близко, то невидимость исчезнет.

Implosion. Мана — 20.

M: Маг уничтожает воздух около цели и создает мощный взрыв. Урон — 10 + 1—10 за очко в магии.

GM: Быстрая перезарядка.

Приятно, что очень немногие монстры сопротивляются этому заклятью.

Fly. Мана — 25.

M: Отряд может летать. Длительность — 1 час за очко в магии. За каждые 5 минут в полете у мага отбирается дополнительная единица маны. Работает только на свежем воздухе.

GM: В полете мана не тратится.

Прохождение MM7 делится на две части: еще без знания Fly и уже с Fly. Громадная скорость передвижения и избиение наземных не стреляющих тварей.

УРОВЕНЬ GRANDMASTER

Starburst. Мана — 30.

GM: Вызов 20 звезд, падающих с неба и сжигающих всех существ рядом с выбранной целью. Каждая звезда наносит урон в 20 плюс 1 за очко в магии. Работает только на свежем воздухе.

Прекрасное дополнение к Meteor Shower.

FIRE MAGIC

УРОВЕНЬ NORMAL

Torch Light. Мана — 1.

N: Создает факел, который освещает все вокруг. Применяется для разгона темноты.

E: Освещение ярче.

M: Наиболее яркое освещение.

GM: Быстрая перезарядка.

Обязательная вещь во всех подземельях. Работает и в ночных путешествиях на свежем воздухе.

Fire Bolt. Мана — 2.

N: Посылает в указанную цель пламенный заряд. Наносит урон, равный 1—3 за очко в магии.

E: Быстрая перезарядка.

M: Перезарядка еще быстрее.

GM: Наибыстрейшая перезарядка.

Основное атакующее заклинание в начале игры из-за низких затрат маны и хорошей мощности.

Fire Resistance. Мана — 3.

N: Увеличивает сопротивление к магии Огня на единицу за каждое очко в воздушной магии. Длительность — 1 час за очко в магии.

E: Две единицы сопротивления за очко в магии.

M: Три единицы сопротивления за очко в магии.

GM: Четыре единицы сопротивления за очко в магии.

Становится ненужным для мастеров Светлой магии благодаря заклятью Day of Protection.

Fire Aura. Мана — 4.

N: Обычное оружие без всяких магических заклинаний на нем, наносит дополнительный урон огнем. Длительность — 1 час за очко в магии. Оружие получает свойство «Of Fire».

E: Оружие получает свойство «of flame».

M: Оружие получает свойство «of Infernos».

GM: Оружие получает свойство «of Infernos», действие которого не прекращается со временем.

Отлично срабатывает в битвах со слизняками Ooze в заброшенной шахте гномов, затем у вас найдутся вещи помощнее.

УРОВЕНЬ EXPERT

Haste. Мана – 5.

E: Уменьшает время между атаками героев. Длительность – 1 час + 1 минута за очко в магии. После окончания действия заклятья герои остаются уставшими в течение 6 часов.

M: Длительность – 1 час + 3 минуты за очко в магии.

GM: Длительность – 1 час + 4 минуты за очко в магии.

Увеличивает скорость героев, но зато делает их уставшими. Так себе заклинание.

Fireball. Мана – 8.

E: Маг посылает во врага огненный шар, который при попадании взрывается, задевая всех находящихся рядом с целью существ. Может нанести урон и отряду, если тот находится слишком близко к врагу. Наносимый урон – 1–6 за очко в магии.

M: Быстрая перезарядка.

GM: Наиболее быстрая перезарядка.

В начале игры очень часто применяется на открытом воздухе и в слишком густонаселенных пещерах, ближе к концу становится слаб. Хорош при обстреле врагов в полете.

Fire Spike. Мана – 10.

E: Создается огненная мина, которая взорвется, если враг подойдет к ней очень близко. Действие мины кончается только, когда герои покидают область, в которой она лежит. Можно создать одновременно до 5 мин.

Наносимый урон – 1–6 за очко в магии.

M: Семь мин максимум. Урон – 1–8 за очко в магии

GM: Девять мин максимум. Урон – 1–10 за очко в магии.

Странное заклинание, вроде неплохое, но вряд ли сильно поможет – сильным тварям, с которыми вы боитесь драться, оно особо не повредит.

УРОВЕНЬ MASTER

Immolation. Мана – 15

M: Окружают группу стеной пламени, вредной для здоровья монстров. Огненная стена горит в течение минуты за очко в магии. Наносимый урон – 1–6 за очко в магии.

GM: Длительность увеличивается до 10 минут за очко в магии.

Хорошо только на уровне Grandmaster, если любите рукопашный бой.

Meteor Shower. Мана – 20

M: С неба падают раскаленные булыжники, которые наносят урон всем существам, находящимся поблизости от цели. Падает 16 метеоритов, каждый наносит урон в 1–8 за очко в магии. Работает только на свежем воздухе.

GM: Перезарядка быстрее, падает 20 метеоритов.

Любимейшее ветеранами MM6 заклинание сохранило свою мощь и в MM7.

Inferno. Мана – 25

M: Сжигает все врагов в поле зрения мага, включая сам отряд. Наносит урон в 12 + 1 за очко в магии. Работает только в помещениях.

GM: Более быстрая перезарядка.

УРОВЕНЬ GRANDMASTER

Incinerate. Мана – 30

Grandmaster. Наносит указанной цели мощный урон огнем в 15 + 1–15 за очко в магии.

Самое мощное атакующее заклинание в стихийной магии, соперничает на равных с атакующей магией Тьмы и с клирическим Flying Fist.

WATER MAGIC

УРОВЕНЬ NORMAL

Awaken. Мана – 1.

N: Будит отряд, заснувший обычным сном. Если сон был магическим, то разбудит только в случае, когда герои спали меньше, чем 3 минуты за очко в магии.

E: Будит, если спали меньше 1 часа за очко в магии.

M: Будит, если спали меньше 1 дня за очко в магии.

GM: Будит, если спали меньше 1 дня за очко в магии.

Применяется редко, в соответствующих случаях, но бывает полезным.

Poison Spray. Мана — 2.

N: Создание ядовитого облачка, наносимый урон равен 2 плюс 1–2 за очко в магии.

E: Перезарядка заклинания происходит быстрее. Выстрел 3 ядовитыми облачками.

M: Перезарядка еще быстрее. 5 облачков.

GM: Наиболее быстрая перезарядка. 7 облачков.

Небольшой урон компенсируется отсутствием у большинства врагов сопротивления к этому заклинанию.

Water Resistance. Мана — 3.

N: Увеличивает сопротивление к магии Огня на одну единицу за каждое очко в воздушной магии. Длительность — 1 час за очко в магии.

E: Две единицы сопротивления за очко в магии.

M: Три единицы сопротивления за очко в магии.

GM: Четыре единицы сопротивления за очко в магии.

Становится ненужным для мастеров Светлой магии благодаря заклятью Day of Protection.

Ice Bolt. Мана — 4.

N: Посылает во врага кусок льда. Урон равен 1–4 за очко в магии.

E: Перезарядка быстрее.

M: Перезарядка еще быстрее.

GM: Наиболее быстрая перезарядка.

Почти бесполезен, так как Acid Burst намного лучше.

УРОВЕНЬ EXPERT

Water Walk. Мана — 5.

E: Позволяет отряду ходить по воде «аки посуху». Длительность — 10 минут за очко в магии. Каждые 20 минут хождения по воде маг теряет единицу маны.

M: Длительность — 1 час за очко в магии.

GM: При хождении по воде мана не тратится.

В будущем заменяется Fly, но пока его нет...

Recharge Item. Мана — 8.

E: Восстанавливает заряды в любой магической вещи с ограниченным количеством зарядов. Каждое такое восстановление уменьшает максимальное количество зарядов в вещи (от 50 до 1 процента за очко в магии).

M: Потеря зарядов составляет от 30 до 1 процента за очко в магии.

GM: Потеря зарядов составляет от 20 до 1 процента за очко в магии.

Жезлы с зарядами редко используются, так как их не очень много, поэтому о заклинании вспоминать часто не придется.

Acid Burst. Мана — 10.

E: Выстреливает во врага кислотой, урон равен 9 + 1–9 за очко в магии.

M: Перезарядка быстрее.

GM: Наиболее быстрая перезарядка.

То, что доктор прописал. В середине игры пользуйтесь либо этим заклинанием, либо Implosion — смотря какие сопротивления к магии есть у монстра.

УРОВЕНЬ MASTER

Enchant Item. Мана — 15.

M: Наделяет неквестовую вещь магическими свойствами. Шанс добиться успеха — 10 % за очко в магии. Сила магии, появившейся на предмете, средняя.

GM: Более мощные магические свойства.

Действует только на немагические вещи, то есть на те, которые не содержат в себе ни одного заклинания.

Town Portal. Мана — 20.

M: Телепортирует отряд к центральному фонтану любого города, который они успели посетить. Шанс добиться успеха — 10 % за очко в магии. Не работает, если рядом находятся враждебные существа.

GM: Работает даже тогда, когда рядом есть монстры.

Чтобы попасть, скажем, из Avlee в Mount Nighon, надо пройти немало карт и затратить

много времени — утомляет. Лучше пользуйтесь Town Portal на уровне Master, а когда будете Grandmaster в стихии Воды, создавайте Lloyd's Beacon.

Ice Blast. Мана — 25.

M: В сторону, куда смотрит маг, летит шар из мелких льдинок. Когда он попадает во что-нибудь, то разлетается на 7 льдинок, летящих во все стороны, но не попадающих в отряд. Льдинки отскакивают от препятствий, пока не попадут в монстра или не растают. Наносимый каждой льдинкой урон равен 12 + 1—3 за очко в магии.

GM: Перезарядка быстрее. Шар разлетается на 9 льдинок.

Кидайте в толпу огненных элементалов или в любых других врагов, скопившихся в маленьком помещении.

УРОВЕНЬ GRANDMASTER

Lloyd's Beacon. Мана — 30.

GM: Позволяет пометить место, куда вы хотите в будущем телепортироваться. Применяйте заклинание, чтобы пометить место или телепортироваться к уже существующей отметке. Одновременно могут находиться до 5 меток. Они существуют 1 неделю за очко в магии.

Единственный и неповторимый «маяк Ллойда» позволяет создать метку в подземелье, подраться с монстрами, затем телепортироваться к храму, чтобы подлечить группу... и тут же вернуться в подземелье. Очень экономит как реальное, так и игровое время.

EARTH MAGIC

УРОВЕНЬ NORMAL

Stun. Мана — 1.

N: Шлепает врага, не нанося ему урона, но заставляя его отскочить назад и некоторое время приходить в себя.

E: Эффект сильнее

M: Более сильный эффект.

GM: Наиболее сильный эффект.

Очень хорош в маленьких комнатах и узких коридорах, позволяет избежать окружения толпой монстров.

Slow. Мана — 2.

N: В два раза уменьшает скорость движения указанного противника и заставляет его атаковать в два раза медленней. Длительность — 3 минуты за очко в магии.

E: Длительность — 5 минут за очко в магии.

M: Существо двигается в 4 раза медленнее.

GM: Существо двигается в 8 раз медленнее.

Используется, чтобы быстро убежать или обстреливать врага с дальних и средних дистанций.

Earth Resistance. Мана — 3.

N: Увеличивает сопротивление к магии Земли на одну единицу за каждое очко в воздушной магии. Длительность — 1 час за очко в магии.

E: Две единицы сопротивления за очко в магии.

M: Три единицы сопротивления за очко в магии.

GM: Четыре единицы сопротивления за очко в магии.

Становится ненужным для мастеров Светлой магии благодаря заклятью Day of Protection.

Deadly Swarm. Мана — 4.

N: Маг вызывает рой насекомых, которые жалят цель, нанося урон в 5 + 1—3 за очко в магии.

E: Более быстрая перезарядка.

M: Перезарядка еще быстрее.

GM: Наиболее быстрая перезарядка.

Хорош против слабачков и средних по силе тварей.

УРОВЕНЬ EXPERT

Stone Skin. Мана — 5.

E: Увеличивает класс защиты выбранного героя на 5 + 1 за очко в магии. Длительность — 1 час + 5 минут за очко в магии.

M: Длительность — 1 час + 15 минут за очко в магии.

GM: Длительность — 1 час за очко в магии.

Типичное защитное заклинание, не очень сильное. Но за такие затраты маны лучше не посоветуешь.

Blades. Мана – 8.

E: Выстрел вращающимся изогнутым клинком, который наносит урон в 1–9 за очко в магии.

M: Перезарядка быстрее.

GM: Наиболее быстрая перезарядка.

Ни то ни се. Заклинание хорошее, но есть и получше.

Stone to Flesh. Мана – 10.

E: Превращенный в камень герой возвращается в нормальное состояние. Заклятье сработает, если в состоянии окаменения герой пробыл меньше 1 часа за очко в магии.

M: Сработает, если пробыл меньше 1 дня за очко в магии.

GM: Сработает всегда

Окаменение героя происходит редко, и против него лучше применять Prot. from Magic.

УРОВЕНЬ MASTER

Rock Blast. Мана – 15.

M: Колдун кидает зачарованный камень, который катится, отскакивая и подпрыгивая. Если остановится или попадет в существо, то взорвется, нанося урон в 1–8 за очко в магии. Если рядом находится отряд, то урон будет нанесен и ему.

GM: Перезарядка быстрее.

Подлое заклинание – можно подбросить находящемуся за углом врагу.

Telekinesis. Мана – 20.

M: Позволяет силой мысли передвигать или активизировать вещи на расстоянии с силой, равной 2 за очко в магии. Можно открывать двери, брать вещи, переключать рычаги, открывать сундуки...

GM: Воздействие на вещи с силой 3 за очко в магии.

Решает все проблемы с ловушками, даже может убить монстра, если вы откроете сундук рядом с ним.

Death Blossom. Мана – 25.

M: Маг швыряет магический булыжник, который при приземлении взрывается, нанося урон в 20 + 1 за очко в магии. Работает только на свежем воздухе.

GM: Более быстрая перезарядка. Урон равен 20 + 2 за очко в магии.

Meteor Shower – лучше. И этим все сказано.

УРОВЕНЬ GRANDMASTER

Mass Distortion. Мана – 30.

GM: Колдовство, которое увеличивает массу выбранного в качестве жертвы существа, нанося огромный урон его здоровью. Урон равен 25 % от здоровья существа + 2 % за очко в магии. Только против самых сильных и опасных для вас врагов.

BODY MAGIC

УРОВЕНЬ NORMAL

Cure Weakness. Мана – 1.

N: Возвращает бодрость уставшему герою, если заклинание применено не позднее трех минут за очко в магии с момента наступления усталости.

E: Сработает не позднее 1 часа за очко в магии.

M: Сработает не позднее 1 дня за очко в магии.

GM: Сработает всегда.

Полезно применять после заклинания Haste.

Heal. Мана – 2.

N: Исцеляет выбранного героя, восстанавливая 5 + 2 за очко в магии жизней.

E: Восстанавливает 5 + 3 за очко в магии жизней.

M: Восстанавливает 5 + 4 за очко в магии жизней.

GM: Восстанавливает 5 + 5 за очко в магии жизней.

Редко используется, так как в бою клирик лучше дерется, чем лечит, а когда монстров нет, лучше поспать.

Body Resistance. Мана – 3.

N: Увеличивает сопротивление к магии Тела на одну единицу за каждое очко в воздушной магии. Длительность – 1 час за очко в магии.

E: Две единицы сопр. за очко в магии.

M: Три единицы сопротивления за очко в магии.

GM: Четыре единицы сопротивления за очко в магии.

Становится ненужным для мастеров Светлой магии благодаря заклятью Day of Protection.

Harm. Spell Point Cost — 4.

N: Заклинание наносит врагу телесные раны. Урон — 8 + 1–2 за очко в магии.

E: Быстрая перезарядка.

M: Более быстрая перезарядка.

GM: Наиболее быстрая перезарядка.

Пока клирик не станет мастером в сфере Тела, он будет пользоваться почти всегда только этой атакующей магией. На нежить не действует.

УРОВЕНЬ EXPERT

Regeneration. Мана — 5.

E: Во время действия этого заклятья выбранный персонаж восстанавливает жизни со скоростью 1 жизнь в минуту. Длительность — 1 час за очко в магии.

M: Восстановление 3 жизней в минуту.

GM: Восстановление 10 жизней в минуту.

Затяжные бои в длинных коридорах и на свежем воздухе.

Cure Poison. Мана — 8.

E: Нейтрализация яда. Срабатывает, если прошло не более 1 часа за очко в магии.

M: Срабатывает, если прошло не более 1 дня за очко в магии.

GM: Срабатывает всегда.

Достаточно часто вас будут отравлять даже откровенно слабые монстры.

Hammerhands. Мана — 10.

E: Увеличивает воинское искусство конкретного персонажа в кулачном, безоружном бою, позволяя более точно попадать в незащищенные броней слабые точки.

M: Более быстрая перезарядка.

GM: Заклятье действует на всю группу сразу.

Нужно только классу Monk, остальные живут без этого заклятья.

УРОВЕНЬ MASTER

Cure Disease. Мана — 15.

M: Излечение болезней. Срабатывает, если прошло не более 1 дня за очко в магии.

GM: Срабатывает всегда.

Если не отравят, то обязательно заразят. Обязательно должно быть.

Protection from Magic. Мана — 20.

M: Все герои получают иммунитет к атакам, вызывающим отравление, болезнь, окаменение, паралич и слабость. Заклинание отразит одну такую атаку на персонажа за каждое очко в магии.

GM: Заклинание также охраняет от атак, вызывающих смерть или полное уничтожение.

Самое мощное защитное заклинание, применяйте всегда, если встретите врага сильнее гоблина.

Flying Fist. Мана — 25.

M: Выстрел гигантским летающим кулаком, который врезается в выбранную цель. Урон — 30 + 1–5 за очко в магии.

GM: Более быстрая перезарядка.

Самое сильное атакующее заклинание в клирической магии. Комментарии излишни.

УРОВЕНЬ GRANDMASTER

Power Cure. Мана — 30.

GM: Восстанавливает 10 + 5 за очко в магии жизней одновременно у всех персонажей в отряде.

Лечит классно, а если чередовать с Shared Life, то еще лучше.

SPIRIT MAGIC

УРОВЕНЬ NORMAL

Detect Life. Мана — 1.

N: Позволяет узнать количество жизней у противника, щелкнув на нем **правой** кнопкой мыши. Длительность — 10 минут за очко в магии.

E: Длительность — 30 минут за очко в магии.

M: Длительность — 1 час за очко в магии.

GM: Показываются наложенные на монстра заклинания.

Всегда показывает количество жизней, чего не скажешь о навыке Identify Monster.

Bless. Мана – 2.

N: Увеличивает шанс персонажа попасть по противнику как в рукопашной схватке, так и в перестрелке. Увеличение шанса попасть равно 5 + 1 за очко в магии. Длительность – 5 минут за очко в магии.

E: Действует на всю группу.

M: Длительность – 1 час + 15 мину за очко в магии.

GM: Длительность – 1 час за очко в магии.

Нужен для ваших бойцов, на точность магии никак не влияет.

Fate. Мана – 3.

N: Увеличивает шанс персонажа попасть по монстру или шанс монстра промазать. Увеличение или уменьшение шанса попасть равно 20 + 1 за очко в магии. Длительность – 5 минут или до первой атаки выбранной цели.

E: Увеличение за уменьшение шанса попасть равно 20 + 2 за очко в магии.

M: Увеличение за уменьшение шанса попасть равно 20 + 4 за очко в магии.

GM: Увеличение за уменьшение шанса попасть равно 20 + 6 за очко в магии.

Слишком быстро проходит и действует на 1 атаку – очень неудачное заклинание.

Turn Undead. Мана – 4.

N: Вся видимая клирику нежить в панике бежит, пока действует заклинание. Длительность – 3 минуты + 1 минута за очко в магии.

E: Длительность – 3 минуты + 3 минуты за очко в магии.

M: Длительность – 3 минуты + 5 минут за очко в магии.

GM: Быстрая перезарядка.

Обязательно купите, только знайте, что некоторые виды нежити могут и не побежать, то есть перебороть заклинание. Если вы нападете на убегающих, то заклинание также прекратится.

УРОВЕНЬ EXPERT

Remove Curse. Мана – 5.

E: Освобождает персонажа от проклятья. Срабатывает, если прошло не более 1 часа за очко в магии.

M: Срабатывает, если прошло не более 1 дня за очко в магии.

GM: Срабатывает всегда.

Как и Cure Poison, Desease нужен для снятия соответствующих болячек. Хотя можно и в храме лечиться.

Preservation. Мана – 8.

E: Заклинание заставляет душу не покидать тело в случае очень серьезных ран и атак, вызывающих смерть или уничтожение тела. Если действие заклинания завершится, а серьезные раны не будут исцелены, то герой умрет.

Длительность – 1 час + 5 минут за очко в магии.

M: Действует на весь отряд.

GM: Длительность – 1 час + 15 минут за очко в магии.

Врагов, убивающих с одного удара, на удивление много (Ancient Wywern, Minotaur Lord, не говоря уже о титанах и драконах), а лечить персонажа в отключке намного легче, чем мертвеца.

Heroism. Мана – 10.

E: Увеличивает урон, наносимый героями в результате успешной атаки, на 5 + 1 за очко в магии. Длительность – 1 час + 5 минут за очко в магии.

M: Длительность – 1 час + 15 минут за очко в магии.

GM: Длительность – 1 час за очко в магии.

Применяйте вместе с Bless на ранних этапах игры, и победа будет за вами.

УРОВЕНЬ MASTER

Spirit Lash. Мана – 15.

M: Клирик пытается разорвать связь между душой и телом жертвы, нанося урон в 10 + 2–8 за очко в магии. Чтобы заклинание сработало, клирик должен подойти к монстру вплотную.

GM: Более быстрая перезарядка.

Используется в рукопашной, а на дальних дистанциях швыряете Flying Fist.

Raise Dead. Мана — 20.

M: Если вовремя применить, воскресит павшего в бою героя. Сработает, если прошло не более 1 дня за очко в магии. Воскресшие герои будут ослаблены.

GM: Сработает всегда.

Огромная экономия на услугах храмов.

Shared Life. Мана — 25.

M: Все жизни героев собираются в одно целое, а затем поровну распределяются на всех героев. Плюс в это одно целое добавляются дополнительные жизни в размере 3 за очко в магии.

GM: Плюс в это одно целое добавляются дополнительные жизни в размере 4 за очко в магии.

Если ваш рыцарь здоров как никогда, а хилый маг и клирик уже умирают, то только Shared Life может спасти вас, даже от Power Cure будет меньше проку.

УРОВЕНЬ GRANDMASTER

Resurrection. Мана — 30.

GM: Возрождение героя после уничтожения его тела. Возрожденный персонаж будет испытывать слабость. Заклинание долго перезаряжается.

Еще большая экономия на услугах храмов.

MIND MAGIC

УРОВЕНЬ NORMAL

Remove Fear. Мана — 1.

N: Убирает с персонажа состояние страха. Сработает не позднее 3 минут за очко в магии.

E: Сработает не позднее 1 часа за очко в магии.

M: Сработает не позднее 1 дня за очко в магии.

GM: Всегда срабатывает.

Страх снимается сном. Зачем делать это магией?

Mind Blast. Мана — 2.

N: Атакует разум противника, нанося урон в 3 + 1 — 3 за очко в магии.

E: Быстрее перезаряжается.

M: Еще быстрее перезаряжается.

GM: Очень быстро перезаряжается.

Слабее Harm, но и дешевле в 2 раза. Только сопротивляемость монстров к магии Ума — не очень редкое явление.

Mind Resistance. Мана — 3.

N: Увеличивает сопротивление к магии Земли на одну единицу за каждое очко в воздушной магии. Длительность — 1 час за очко в магии.

E: Две единицы сопротивления за очко в магии.

M: Три единицы сопротивления за очко в магии.

GM: Четыре единицы сопротивления за очко в магии.

Становится ненужным для мастеров Светлой магии благодаря заклятью Day of Protection.

Telepathy. Мана — 4.

N: Клирик проникаем в сознание выбранного существа, чтобы узнать, сколько у него денег и какие вещи он носит с собой.

E: Быстрая перезарядка.

M: Еще более быстрая перезарядка.

GM: Наиболее быстрая перезарядка, заклинание не тратит маны.

Чтобы не убивать зря или не воровать у того, кто сам без гроша в кармане, можно предварительно посмотреть вещи выбранного существа.

УРОВЕНЬ EXPERT

Charm. Мана — 5.

E: Монстр перестает атаковать вас и мирно стоит на месте. Дружелюбие исчезает после окончания действия заклинания или в результате вашего нападения на монстра. Длительность — 5 минут за очко в магии.

M: Длительность — 10 минут за очко в магии.

GM: Заклятье кончается, если вы покидаете карту.

Хорошо, даже очень хорошо при встречах с тупоголовыми, но очень мощными рыцарями. Например, можно без проблем украсть вазу у Лорда Маркхама.

Cure Paralysis. Мана — 8.

E: Излечивает паралич. Сработает, если прошло не более 1 часа за очко в магии.

M: Излечивает паралич. Сработает, если прошло не более 1 дня за очко в магии.

GM: Срабатывает всегда.

Хуже паралича только смерть и окаменение. Учтите это.

Berserk. Мана — 10.

E: Выбранный монстр становится берсерком и атакует ближайшее к себе существо. Длительность — 5 минут за очко в магии.

M: Длительность — 10 минут за очко в магии.

GM: Заклятье прекращается, только если вы покинете карту.

Не окажитесь в этот момент ближе всех к берсерку!

УРОВЕНЬ MASTER

Mass Fear. Мана — 15.

M: Все существа в поле зрения клирика страшно пугаются и убегают. Длительность — 3 минуты за очко в магии. Не действует на нежить.

GM: Длительность — 5 минут за очко в магии.

По смыслу то же самое, что и Turn Undead, но только действует с точностью наоборот: живые убегают, а нежитям — как до лампочки.

Cure Insanity. Мана — 20.

M: Вылечивает от безумия, сработает не позднее 1 дня за очко в магии.

GM: Сработает всегда.

Любят насылать безумие летающие «глазки», именно из-за этого их и боятся маги.

Psychic Shock. Мана — 25.

M: Наносит мощный удар по сознанию выбранной цели. Урон равен 12 + 1—12 за очко в магии.

GM: Перезарядка заклятья происходит быстрее.

При высокой магии Ума сильнее, чем Flying Fist при высокой магии Тела, но вот выгодней развивать именно сферу Тела...

УРОВЕНЬ GRANDMASTER

Enslave. Мана — 30.

GM: Клирик получает контроль над сознанием выбранной цели и руководит ее деятельностью в течение 10 минут за очко в магии. Контролируемое существо будет атаковать всех враждебных партии монстров. Даже если вы нападете на вашего временного союзника, все равно он будет драться на вашей стороне. Заклинание не действует на нежить.

Монстр дерется за вас, пока вы его медленно убиваете. Но очень обидно, если на выбранную цель заклинание не подействовало.

LIGHT MAGIC

УРОВЕНЬ NORMAL

Light Bolt. Мана — 5.

N: На врага направляется луч света, наносящий урон в 1—4 за очко в магии. Нежить получает двойной урон от заклинания.

E: Перезарядка происходит быстрее.

M: Еще более быстрая перезарядка.

GM: Наиболее быстрая перезарядка заклинания.

Простенько и со вкусом, а против нежити есть Destroy Undead.

Destroy Undead. Мана — 10.

N: Волшебник обращается к небесам за помощью в борьбе с нежитью. Наносимый заклинанием урон равен 1—16 за очко в магии. Действует только на нежить.

E: Перезарядка происходит быстрее.

M: Еще более быстрая перезарядка.

GM: Наиболее быстрая перезарядка заклинания.

Самое хорошее средство против неупокоенных. Простых личей выносит за одно попадание. Да и маны поглощает немного. Обратите внимание: некроманты — не нежить.

Dispel Magic. Мана — 15.

N: Нейтрализуются все активные заклинания на всех существах в поле зрения мага. Чем больше очков в навыке магии Света, тем быстрее происходит перезарядка заклинания.

E: Перезарядка происходит быстрее.

M: Еще более быстрая перезарядка.

GM: Наиболее быстрая перезарядка заклинания.

Лучше всего применять на некромантов, они постоянно вешают на себя Pain Reflection.

Paralyze. Мана — 20.

N: Временно парализует выбранную тварь, позволяя безнаказанно ее атаковать. Длительность — 3 минуты за очко в магии.

E: Перезарядка происходит быстрее.

M: Еще более быстрая перезарядка.

GM: Наиболее быстрая перезарядка заклинания.

Палочка-выручалочка в битве с мощными тварями-одиночками типа Бегемотов и Лордов Минотавров. Иногда не срабатывает.

УРОВЕНЬ EXPERT

Summon Elemental. Мана — 25.

E: Волшебник вызывает временного союзника, младшего элементала Света, который следует за группой и обстреливает монстров заклинанием Light Bolt.

Длительность — 5 минут за очко в магии, при этом маг не может одновременно вызвать больше 1 элементала.

M: Вызов обычного элементала Света. Длительность — 15 минут за очко в магии, при этом маг не может одновременно вызвать больше 3 элементалов.

GM: Вызов старшего элементала Света, при этом маг не может одновременно вызвать больше 5 элементалов.

Единственное Светлое заклинание, вызывающее союзников. Они отвлекают огонь противника на себя и прилично вредят его здоровью. На Арене обязательно вызовите максимально возможное количество элементалов.

Day of the Gods. Мана — 30.

E: Увеличение всех семи характеристик всех персонажей в отряде на 3 за очко в магии. Действует, пока вы не отдохнете.

M: Увеличение характеристик на 4 за очко в магии.

GM: Увеличение характеристик на 5 за очко в магии.

Превращает даже слабого мага в яростного бойца, а уж рыцарь становится просто машиной смерти.

УРОВЕНЬ MASTER

Prismatic Light. Мана — 35.

M: Всем персонажам в поле зрения героя наносится урон магией Света в размере 25 + 1 за очко в магии. Применяется только в помещении.

GM: Более быстрая перезарядка.

Действие как у Inferno, только в два раза мощнее. Эффективно при многократном применении.

Day of Protection. Мана — 40.

M: Временная защита всего отряда от шести типов магических атак: Воды, Земли, Воздуха, Огня, Ума и Тела. Плюс применение двух заклинаний Feather Fall и Wizard Eye. Действие защиты от магий равно 4 за очко в магии.

GM: Действие защиты от магий равно 5 за очко в магии.

Полная защита от всех магий, за исключением Темной, Светлой и Духа.

Hour of Power. Мана — 45.

M: Одновременное применение на всех героев усиливающих и защитных заклинаний: Haste, Heroism, Shield, Stone Skin и Bless. Сила этих заклинаний равна 4 за очко в магии.

GM: Сила этих заклинаний равна 5 за очко в магии.

В связке с Day of the Gods заставляет всех ваших героев творить настоящие чудеса в рукопашной схватке и при дистанционном обстреле.

Sunray. Мана — 50.

M: На выбранную жертву фокусируется солнечный луч, который наносит урон в 20 + 1–20 за очко в магии. Действует только на свежем воздухе, медленная перезарядка.

GM: Средняя по скорости перезарядка.

Заклятье используется против элитных тварей вроде титанов и гидр.

УРОВЕНЬ GRANDMASTER

Divine Intervention. Мана — 55.

GM: Божественное вмешательство, самое мощное заклинание из Светлой магии. Полностью излечивает группу, восстанавливает всю ману и излечивает от всех болячек. Может применяться не более 3 раз в день и каждый раз старит мага на 10 лет. Скорость перезарядки зависит от количество очков в магии.

Заменяет один поход в храм. От искусственной старости можно избавиться с помощью напитка Potion of Rejuvination.

DARK MAGIC

УРОВЕНЬ NORMAL

Reanimate. Мана — 10.

N: Создает зомби из безжизненного трупа. Зомби получит 10 жизней за очко в магии и станет сражаться за отряд, пока не будет уничтожен или вы не покинете карту.

E: Зомби получает 20 жизней за очко в магии.

M: Зомби получает 30 жизней за очко в магии.

GM: Зомби получает 40 жизней за очко в магии.

Зомби используется в качестве подмоги, чтобы принимать на себя предназначенные отряду удары.

Toxic Cloud. Мана — 15.

N: Облако из отравляющих газов создается перед магом и посылается во врага. Урон равен 25 + 1 – 10 за очко в магии.

E: Перезарядка происходит быстрее.

M: Еще более быстрая перезарядка.

GM: Наиболее быстрая перезарядка заклинания.

Дешево и мощно. Пользуйтесь, пока нет Shrapmetal.

Vampiric Weapon. Мана — 20.

N: Наделяет оружие силой вампиров. Урон, наносимый этим оружием, переходит в качестве здоровья к хозяину оружия (до максимума жизней этого персонажа). Длительность — 1 час за очко в магии.

E: Перезарядка происходит быстрее.

M: Еще более быстрая перезарядка.

GM: Наиболее быстрая перезарядка заклинания.

Бить врага и одновременно лечиться приятно в рукопашной, но против магов и стрелков особо не поможет.

Shrinking Ray. Мана — 25.

N: Уменьшает выбранного монстра. Уменьшенный враг наносит только половину обычного урона. Длительность — 5 минут за очко магии.

E: Уменьшенный враг наносит только треть урона.

M: Уменьшенный враг наносит только четверть урона.

GM: Заклинание может применяться на группу монстров.

Уменьшается только урон от атаки монстра, количество же его жизней не изменяется.

УРОВЕНЬ EXPERT

Shrapmetal. Мана — 30.

E: Маг кидает перед собой 5 кусков раскаленного металла, каждый из которых наносит урон в 6 + 1 – 6 за очко в магии.

M: Более быстрая перезарядка. Кидаются 7 кусков металла.

GM: Наиболее быстрая перезарядка. Кидаются 9 кусков металла.

Если кинуть все 9 кусков металла в упор в одного монстра, то вы убьете даже титана. Сопротивление заклинанию незначительное даже у элитных тварей.

Control Undead. Мана — 35.

E: Получение контроля над сознанием нежити. Пока длится заклятье, нежить будет нападать на враждебных партии существ. Длительность — 3 минуты за очко в магии. Действие не прекращается досрочно, даже если вы нападете на контролируемую нежить.

M: Более быстрая перезарядка. Длительность — 5 минут за очко в магии.

GM: Наиболее быстрая перезарядка. Контроль над нежитью продолжается, пока вы не покинете карту.

Хорошее заклинание, лучше всего применять на личей, колдунов нежити.

Pain Reflection. Мана — 40.

E: Любой монстр, атакующий героя, находящего под действием этого заклинания, получит ровно такой урон, какой нанесет сам вашему герою. Длительность — 5 минут за очко в магии.

M: Действует на весь отряд.

GM: Длительность — 1 час + 15 минут за очко в магии.

Не очень полезно, так как жизней у более-менее крутых монстров бывает не меньше, чем у вашего персонажа, и у персонажа здоровье закончится быстрее, чем у атакующей его твари.

УРОВЕНЬ MASTER

Sacrifice. Мана — 45.

M: Заклинание убивает одного из ваших NPC-союзников. Жизнь и мана волшебника восстанавливается до максимума, все болячки и магическое старение исчезают. Однако это сильно вредит репутации отряда. Медленная перезарядка.

GM: Средняя скорость перезарядки.

Темным репутация ни к чему, ее ухудшение — это не проблема, но вот каждый раз придется нанимать новых NPC.

Dragon Breath. Мана — 50.

M: Персонаж выдыхает облако ядовитых испарений, которые летят в выбранную цель и наносят урон всем, кто рядом с ней находятся. Урон равен 1—25 за очко в магии.

GM: Средняя скорость перезарядки.

Фанаты MM6, возрадуйтесь! Самое убойное заклятье, сравнимое с непревзойденным Shrapmetal.

Armageddon. Мана — 55.

M: Это заклинание атакует всех существ на карте, включая ваш отряд. Наносимый урон равен 50 + 1 за очко в магии. Может применятся до трех раз в день и на свежем воздухе.

GM: Может применяться четыре раза в день.

Крутых ребят на карте вы все равно не убьете даже за 4 применения сразу, а слабачков можно врукопашную забить.

УРОВЕНЬ GRANDMASTER

Souldrinker. Мана — 60.

GM: Наиболее мощное из Темных заклятий, высасывает жизненную энергию из всех видимых колдуну существ и равномерно передает ее в виде здоровья членам вашего отряда. Наносимый урон монстрам (и ваше лечение) равен 25 + 1—8 за очко в магии.

В отличие от знаменитого Dark Containtment, реально применим в боевых условиях. Используется для кардинального излечения героев — вы получите минимум 70 жизней с одного монстра!

ПРОХОЖДЕНИЕ

Дам краткое прохождение, чтоб вы примерно представляли, в каком направлении двигаться, чтоб добраться до последнего и решительного боя. Вначале вы должны выполнить все шесть сюжетных квестов на Emerald Island, затем очистить замок Harmondale от гоблинов и добраться до короля гномов в Stone City. Спасите гномов, и ваш замок будет починен. Однако начнется четырехмесячная война эльфов с людьми, и у вас будет несколько соответствующих квестов (найти шпиона, достать планы и вернуть артефакт). В конце войны произойдет трагедия: Арбитр при подозрительных обстоятельствах скончается и вам придется выбирать одного из двух судей. См. квест Choose a judge в Harmondale. В зависимости от выбора вы встанете под знамена либо Света, либо Тьмы. От стороны зависят дальнейшие сюжетные, ранговые и два дополнительных квеста. Плюс своя магия и «закидоны» с личом, особый интерфейс и возможность пользоваться некоторыми артефактами. В любом случае вы должны будете пройти первый, квалификационный квест, а затем выпол-

нить четыре задания от ваших советников. Два из них схожи: найти две части алтаря и убить одного из вражеских советников. Затем вы получите сходное поручение убить главу демонов Xenofex в подземелье Colony Pod в Eofol. Попутно вы освободите Роланда, пропавшего короля-героя. Остался финальный квест (Retrieve final piece from the Lincoln) — достать механическую часть с затонувшего космического корабля. Отнесите ее своим боссам и смотрите мультик. Естественно, у темных и светлых героев он будет совершенно различен. Еще один хороший повод пройти игру заново. Намекну лишь, что за светлых он интересней: встретите упоминание о Шелтеме и Кораке, которых «так трудно убить». Намек понятен?

Примечание: «сюжетный» квест — тот, который продвигает вас дальше, к финалу; «дополнительный» приносит только деньги, опыт или вещи, но на сюжет не влияет. «Ранг» — выполненные задания позволяют сделать апгрейд вашего героя, то есть улучшить его класс. Выполняя задания для героев, которых нет у вас в команде, вы получите только опыт и изредка что-нибудь еще. Без ранговых квестов пройти MM7 практически нереально.

Есть поручения, доступные всем героям («общий»), а некоторые — только светлым или темным. Это надо тоже учитывать.

EMERALD ISLAND

Небольшой остров, предназначенный для подготовки начинающих героев: чтобы они лучше освоили интерфейс, получили первые боевые навыки и стали обладателями фамильного замка лорда Маркхема. Вернуться на остров после прохождения нельзя, так что постарайтесь его максимально исследовать.

Первыми врагами станут болотные мухи в северо-западной части острова. Будет выгодно выманить их на трех рыцарей на востоке, чтобы собрать немного золота с трупов. Однако можете атаковать издали, отстреливая из арбалетов и пользуясь магией.

Фонтаны и пьедесталы

Два приятных фонтана (+5 к мане и +5 к жизни) найдете у хижины лекаря.

Остальные фонтаны в городе прибавят 50 к защите от огня, +2 постоянно к удаче, +1000 монет (сработает, если у персонажа высокая удача — от 16 — и мало наличных денег). Около магических гильдий есть пьедестал с заклинанием Haste, а на самом севере острова — с мощнейшим Day of the Gods. Посетите оба пьедестала перед тем, как идти в подземелья.

Mr. Malwick

Один из крестьян, гуляющих около гильдий, предложит вам магический посох с огненными шарами в обмен на «услугу». Соглашайтесь, чтобы в будущем получить дополнительный квест, или отказывайтесь, чтобы подманить к Малвику стаю болотных мух. После этого не забудьте забрать с тела посох. Брать квест или не брать — это ваше личное дело, но посох вам пригодится.

Квесты

Return a Red Potion to the Judge on Emerald Island (общий, сюжетный).

Достать красный напиток и отнести его судье. Напиток возьмите либо в храме Луны, либо сделайте сами, смешав красные цветы и пустую бутылку. И цветы, и бутылка продаются в алхимическом магазине. Можете даже купить ингредиентов на 2 напитка: один отдадите судье, а другой пригодиться для обмена.

Return a Wealthy hat to the Judge on Emerald Island (общий, сюжетный).

Найдите дорогую шляпу. Ее можно получить, если дать красный напиток одному из трех рыцарей, что живут на востоке от болотных мух. Также еще одна шляпа лежит в казармах храма Луны.

Return a Musical instrument to the Judge on Emerald Island (общий, сюжетный).

Принести судье музыкальный инструмент. Его нужно купить у крестьянки, гуляющей около входа в город. Будьте готовы отдать 500 монет.

Return a Seashell to the Judge on Emerald Island (общий, сюжетный).

После того как расправитесь с мухами, загляните в сундук, который они охраняли, — там лежит морская ракушка. Отнесите эту находку судье. Также ракушку можно приобрести за 100 монет у женщины около логова дракона.

Return a Longbow to the Judge on Emerald Island (общий, сюжетный).

Длинный лук найдете в логове дракона. Однако можно достать еще один в храме Луны.

Return a Floor tile to the Judge on Emerald Island (общий, сюжетный).

Наконец, последний предмет — кусочек пола из храма Луны — найдете в самом храме.

Find missing contestants on Emerald Island and bring back proof (общий, дополнительный).

Лорд Макхем, который живет в том доме, что и судья, попросит найти пропавших приключенцев. Найдите щит одного из таких горе-героев в логове дракона и вернитесь за наградой в 1000 монет.

Логово дракона

Небольшая, но уютная пещера, в которой поселился дракон. Бегайте вокруг крылатого ящера кругами и не атакуйте крыс — чтобы дракон нападал на них, а не на вас. На бегу быстро нажимайте **Пробел** и сгребайте все добро. Прямо у входа найдете обе квестовые вещи: щит мертвого приключенца и длинный лук. Некоторые особо агрессивные герои постараются дракона убить — это возможно, если не жаль угрохать на него пару часов реального времени.

Храм Луны

Ваши противники — пауки, летучие мыши и крысы — не так уж безобидны. Хоть жизней у них и мало, но они способны отравить или заразить ваших героев. Постарайтесь в режиме реального времени пользоваться магией и арбалетами, чтобы отстреливать врагов на подходах и не доводить дело до рукопашной.

Пройдите пещеры с юга на север, к залу с огненной ловушкой. Опять подеритесь с врагами и идите в проход слева, где за дверью с кнопкой обнаружите библиотеку. В полках найдите несколько свитков, а затем откройте фальшивую стену справа от входа. За ней лежит нужный вам кусок пола.

Вернитесь в зал и идите в проход справа — попадете в казарму рыцарей. В ящиках найдите дорогую шляпу. Возьмите ее и поговорите с одним из двух рыцарей. Вас попросят отдать шляпу, вы, конечно, откажетесь и убьете рыцарей. С тела возьмите второй длинный лук. Он останется у вас, если вы отдадите судье лук из логова дракона. Можете выходить из храма, а можете напоследок уложить еще двух рыцарей в библиотеке.

Отдайте поочередно все шесть квестовых предметов судье и поговорите с лордом Маркхемом. Вы победили! Заходите на палубу корабля, что у южной части города, и вперед, на материк.

HARMONDALE

Вот вы и получили свой замок, однако не спешите радоваться — ведь нужно вначале очистить его от незваных гостей, гоблинов. Кроме них в замке обосновались крысы и летучие мыши. Аккуратно перестреляйте всех монстров, попейте воду из бочек и попробуйте открыть некоторые из заминированных сундуков. В том, что находится в основном зале замка, лежит письмо, изобличающее предателя у ворот города. Выходите из замка и поговорите с этим человеком. Спросите его о предателе, и он превратится в хобгоблина! С другой стороны, можете прислушаться к его совету и зажечь три сигнальных костра у трех дорог в другие области. В этом случае ждите в гости толпу гоблинов во главе с их лордом Grognard'ом. С трупа этого субъекта возьмете неплохой меч.

Зачищая местность от нелюдей, помните, что они твари слабые, но берут количеством. Берегите вашего героя-гнома, его убьют в первую очередь! В центре карты находится оборонительный форт, и, воспользовавшись его пушками, вы легко уничтожите множество гоблинов. Кроме самого города у вашего замка, в области есть еще небольшая деревня на севере, помните об этом.

Переходы в другие районы

Путь в Tularean Forest находится на севере, в Erathia — на западе, в Barrow Downs — на юге.

Арбитр

Знакомый по шестой части Провидец (Seer) переквалифицировался в Арбитра. Он поселился в горах области, прямо на севере от пещеры White Cliffs. Арбитр, как и Провидец, способен находить потерянные вами квестовые вещи после слов I lost it. Может также намекнуть, какие подвиги вам непременно нужно совершить, чтобы продвинуться по сюжетной линии.

Квесты

Talk to the Dwarves in Stone City (общий, сюжетный).

Ваш наставник даст героям этот квест после того, как они очистят замок от гоблинов. Чтобы починить замок, необходимо направиться в область Barrow Downs, а еще конкретнее — в город Stone City. Местный король Hothfarr IX попросит освободить гномов из шахт в регионе Bracada.

После этого вначале вернитесь к королю гномов, а затем в свой замок.

Choose a judge (общий, сюжетный).

После ремонта вашего замка и последовавшей за этим войны вы узнаете о смерти Арбитра. Его надо заменить другим человечком: представителем некромантов или волшебников. От этого выбора зависит, пойдет группа по пути Тьмы или встанет на праведную дорогу Света.

Оба претендента на роль судьи находятся в областях Deyja (некромант) и Bracada (волшебник). Возьмите их с собой и отведите в дом покойного Арбитра. После этого некромант пошлет вас к Арчибальду в регион Pit, а волшебник — в Celeste, к волшебнику Gavin Magnus'у.

Retrieve Davrik's Signet ring (общий, дополнительный).

Посетитель таверны города попросит принести его кольцо-печатку из Bandit Caves. Разбойничья пещера находится в области Erathia. За доброе дело вам отвалят 5000 монет.

Find the fate of Darron's brother (общий, дополнительный).

В домике Temper residence вас попросят найти заядлого игрока в Arcomage, уединившегося в пещерах White Cliff на юго-западе области. За печальные новости вы получите не только небольшую сумму золотом, но и уникальнейший предмет — найденную вами колоду Arcomage. Теперь вы сможете играть в Arcomage во всех тавернах.

Retrieve the Lantern of Light (общий, дополнительный).

В храме города вас попросят найти затерянную в катакомбах гномов драгоценную лампу. Она находится в области Barrow Downs. За труды получите твердую сумму в 1000 монет.

Find The Perfect Bow (светлый, ранг).

После того как лучник достигнет статуса Warrior Mage, он сможет получить квест от парня в доме Mark Manor, что на холме над городом. Необходимо добыть Идеальный Лук (Perfect Bow) из Крепости Титанов в области Avlee. В награду лучник станет светлым Master Archer.

Visit the Site of Power (общий, ранг).

Монах, который обитает в деревне, может повысить статус вашего монаха до ранга Initiate. Нужно лишь посетить Место Силы в катакомбах гномов, что в Barrow Downs. Найдя нужный прудик, вы сразу получите повышение, после чего можно даже не возвращаться к работодателю.

Kill the High Priest of Baa (светлый, ранг).

После того как вы прошли предыдущий квест и выбрали путь добра, снова посетите уже знакомого Batholomew Hume. На этот раз ваше задание будет посложней — найти и ликвидировать главного жреца культа Баа. Найдете его в Temple of Baa в области Avlee. После выполнения задания ваш монах достигнет ранга Master.

Пещера White Cliffs

Чтобы найти эти пещеры, нужно миновать два мостика, двигаясь в юго-восточную часть карты. Вашими врагами будут два типа существ: слизняки-Ooze и троглодиты. Слизняки обладают полным иммунитетом к физическому урону, поэтому примените на ваше оружие огненное заклинание Fire Aura. Также можно сказать, что слизняки ненавидят троглодитов, и вы можете воспользоваться этим, выманив одну группу врагов на другую. При этом слизняки нисколько не пострадают — их уничтожение лежит на вашей совести. Чтобы найти квестовую вещь, колоду карт для Arcomage, двигайтесь вдоль западной стены подземелья, пока в тупике не наткнетесь на вещички, оставленные покойным приключенцем. Не забудьте взять свиток — в нем более-менее подробно расписаны правила игры. Кстати, по пути к картам драки с обитателями пещер можно избежать, если просто нестись во весь дух, оставляя противников за спиной.

TULAREAN FOREST

Здесь единственными врагами будут живые деревья. Но если в будущем найдете потерянный ими артефакт Heart of the Wood, то и они превратятся в ваших друзей. Не забудьте сразу посетить три палатки на юге от города, так как в них живут столь нужные эксперты магии Огня, Воды и Земли.

Переходы в другие районы

Путь в Avlee находится на севере, в Deyja — на западе, в Harmondale — на юге.

Квесты

Steal the Fort Riverstride Plans (общий, сюжетный).

Данное задание вы получите во время войны от живущего в замке Navan короля эльфов. Вы должны выполнить его в течение месяца, не больше. Если желаете поскорее избавиться от квеста, то надо зайти к королеве Катарине в Erathia и рассказать ей о планах. А затем вернуться к королю и всучить переданные вам липовые планы.

Однако более выгодно найти настоящие планы, что лежат в форте Riverside в области Erathia.

Retrieve Gryphonheart's Trumpet (общий, сюжетный).

После того как вы повысите статус трех своих героев и станете свидетелями войны между эльфами и людьми, при новом посещении области Tularean Forest вас навестит посланник с просьбой достать артефакт, за который сейчас идет битва. Бегите к пещерам Tularean Caves и спокойно заглядывайте в сундук у места битвы. Не вмешивайтесь в сражение, а идите либо к королю эльфов, либо к королеве Катарине. Однако есть и третий, намного более интересный вариант — отнесите артефакт Арбитру в области Harmondale.

Place Statues on Shrines (общий, дополнительный).

Друид попросит вас найти три фигурки и поместить их в три соответствующих святыни. Две фигурки обнаружите в области Evenmorn Island, а третью в подземелье Maze в области горы Nighon. Сами же святыни расположены в трех отдельных областях: Bracada, Tatalia и Avlee.

Find the secret of Faerie Mound (общий, ранг).

Задание даст Ebednezer Sower. Лучше всего сразу взять и этот, и следующий квест, чтобы выполнить их за одно посещение короля фей. Секрет горы фей достаточно прост, но за его раскрытие ваши рейнджеры получат статус Hunters.

Deliver a letter to the Faerie King. (общий, дополнительный).

Это задание даст вам эльф Johann Kerrid. Король фей, которому попросят доставить письмо, живет в пещере Hall under Hill в области Avlee. За выполненное задание получите не только 1000 золотых, но и много опыта для ваших героев. К сожалению, вы потеряете всю еду, но это не страшно. Король фей также попросит передать музыкальный инструмент для эльфа. Что вы и сделаете.

Visit Three Druid Shrines (общий, ранг).

Другой друид Anthony Green пошлет вас на поиски трех святынь, культовых сооружений в областях Tatalia, Evenmorn Island и Avlee. Эти сооружения похожи на круг из каменных колонн с небольшим прудиком в центре.

В области Tatalia святыня друидов находится прямо на севере от корабля, рядом с местом схватки троллей и лучников.

В области Avlee — почти в центре карты, на юго-западе от корабля, под охраной толпы уивернов.

В области Evenmorn Island — найдете, если от корабля направитесь прямо на запад.

За выполнение задания ваш друид станет Great Druid.

Put Zokarr's Skull in Zokarr's Tomb (светлый, ранг).

После выполнения предыдущего квеста Anthony Green не успокоится, а даст новое задание всем героям, выбравшим путь Света. Вам нужно найти через короля гномов в области пещер между Stone City и горой Nighon. С найденным черепом вам нужно будет вернуться в Barrow Downs, обратно в катакомбы гномов. За выполнение квеста друид получит статус ArchDruid.

Collect 10,000 in Bounties (темный, ранг).

Если вы нашли короля фей и встали на путь Тьмы, уже знакомый вам Ebednezer Sower пообещает произвести вашего охотника-рейнджера в Bounty Hunter. Вам

нужно лишь получить 10 тысяч золотых за поимку монстров, о которых вам расскажут в любой ратуше любого города. Советую запастись заклинанием Town Portal, чтобы успеть убить монстра и вернуться в срок в ратушу за наградой.

Замок Navan

Здесь живет эльфийский король Parson, который будет давать вам задания во время войны эльфов и людей. Не заходите в запрещенные области замка (около проходов к ним будут стоять охранники), иначе будете атакованы всеми лесными воинами. Если есть заклинание невидимости, то пройти можно, но ничего особо ценного вы пока не найдете. В замок также можно попасть из пещер Tularean Caves, но это также вызовет агрессию эльфов.

Clanker's Lab

В эту лабораторию нужно попасть, чтобы выполнить задание за темных героев, которое вы получите в Pit. Подземелье довольно небольшое, но очень выгодное. Ваши враги здесь — гоги, големы и глаза. Ведите с ними магический бой, выманивая из стаи по одной-две твари. Зайдите в помещение справа, выпейте зелья из бочек и уничтожьте големов. Теперь от входа шагайте налево, а затем еще раз сверните налево в комнату с глазами. Нажмите на кнопку, и каменные плиты напротив нее поднимутся. В сундуках много хороших вещей, может, если повезет, найдете и артефакт Seven League Boots. Осторожно: все сундуки и шкафы в лаборатории заминированы!

Будьте осторожны в следующем коридоре с ловушкой — от нее можно увернуться. Заходите в маленькие комнаты за деревянными дверьми и собирайте призы. Как окажетесь после коридора с ловушкой в библиотеке, уничтожьте глаза и достаньте свитки. Теперь станьте лицом к стене, что прямо справа от входа в библиотеку. Медленно повернитесь налево, и на четвертой полке книжного шкафа ваши глаза обнаружат маленький черный переключатель. Нажмите его, и откроется потайной ход.

Прямо перед вами будет еще один алхимический склад, зайдите в него и тут же выбегайте, чтобы посмотреть сражение голема и глаза. Добейте глаз — получите амулет с +15 к навыку алхимии. Рядом со складом откройте решетку и в комнате найдите странный механизм с двумя каменными бочками и глазом. Это то, что опустит магический щит. Квест выполнен! Развернитесь на 180 градусов и шагайте до стенки — она фальшивая. Выходите из лаборатории.

Tularean Caves

Найти эти пещеры не так уж и легко, так как на автокарте они не помечены. Просто пройдите чуть на восток от самого северо-западного угла области. Жители пещер, то есть уиверны и троглодиты, ненавидят друг друга, поэтому можно устроить между ними драку, выманив одну группу на другую. Чтобы пересечь пропасть прямо перед вами, нужно пропрыгать по столбам, но это несколько утомительно. Игнорируйте спуск вниз (ничего интересного, кроме лишних врагов), что справа, и поднимайтесь по ступенькам наверх. Следуйте по проходу, помещение с эльфами и движущимися блоками опять проигнорируйте, если не хотите попасть в замок Navan для «теплой» встречи в эльфами. Спрыгните с уступа на каменный мост внизу: так вы не станете прыгать по столбам, но достигнете своей цели. Не бойтесь следующей пропасти, а просто пройдите через нее. Это не баг, а невидимый магический мост.

Поднимитесь по лестнице сбоку и нажмите на переключатель напротив входа в зал. Вернитесь обратно и ступайте вперед. Вам нужен правый, самый южный из

трех телепортеров. Просто войдите в него — попадете в новую область пещер. Откройте дверь в темницу, и Loren Steel присоединится к отряду. Если дверь будет заперта, значит, вы уже взяли фальшивого двойника или не уложились в срок, в один месяц. Возьмите с одной из трех движущихся колонн письмо из сундука и телепортируйтесь обратно в основную часть пещер.

BARROW DOWNS

Загляните в таблицу по монстрам, чтобы ознакомится с населением области, но я подскажу, что на нежить популярная магия Тела, Ума и Воды не действует. Используйте огненные заклинания. Их придется чередовать с воздушными, чтобы также бить гогов и гоглингов. Ваша основная задача — найти город гномов, Stone City, что прямо в центре области. Там вам дадут оба квеста в области.

Переходы в другие районы

Путь к горе Nighon (а оттуда в Eofol, то бишь Land of the Giants) находится в подземельях под Stone City. Перейти в Bracada вы сможете, отправившись на запад, а в Harmondale — на север.

Квесты

Rescue The Dwarves (общий, сюжетный).

После того как вы очистили фамильный замок Harmondale от гоблинов и поговорили в таверне с наставником, зайдите в тронный зал в восточной части города. Король гномов даст вам задание — вызволить окаменевших гномов из заброшенной шахты Red Dwarf Mountains в области Bracada. Когда вернетесь со всеми семью гномами, не только получите 5 тысяч золота, но и продвинетесь по сюжетной линии. Замок починят, а в тронном зале можно будет принимать послов.

Clear Out The Troglodytes (общий, дополнительный).

Гном Spark Burnkindle из Stone City попросит очистить подземелья его города от троглодитов. Вам нужно пойти в северо-западную часть города, где за храмом обнаружите лифт. Спуститесь вниз и перебейте всех троглодитов. Осторожно, сундуки заминированы! Если ваша группа еще не очень сильна, то не надо идти в следующую часть подземелий через дверь на севере пещер троглодитов. Вернитесь к заказчику и получите 2500 золотых.

Haunted Mansion

Дом с привидениями находится в северо-западной части области. Подземелье достаточно непростое для начинающих героев из-за сильных Barrow Wights, поэтому попробуйте постоянно применять Turn Undead. Вам нужно осмотреть четыре небольших комнаты со шкафами. Если навык Disarm Traps одного из героев достиг уровня мастера, то можно попытаться их открыть. Со стены в одной из четырех комнат снимите картину с изображением ангела для выполнения квеста от Fedinand Visconti в области Tatalia. Поднимитесь по ступенькам в библиотеку: там у западной стены стоит книжный шкаф, на верхней его полке находится переключатель. Нажмите его и уничтожьте всю нежить в секретной области. Как только дом будет полностью очищен от монстров, возвращайтесь к рыцарю Frederick Org в области Erathia для завершения квеста.

Barrows

На карте области Barrow Downs есть три различных входа в катакомбы гномов. Вам лучше выбрать Barrow VII — от здания Stone City идите на юг, на островок. В

сундуке возьмите туловище голема и выберите мост на юго-восток. Он и приведет вас к нужному входу.

В катакомбах вы найдете массу нежити, с которой нужно бороться с помощью Turn Undead и FireBall. Особенно хорош именно огненный шар, так как враги хоть и не очень сильные, но их действительно много. Как осуществлять передвижения по системе из 16 маленьких катакомб-подземелий? 15 из них имеют два выхода. Рядом с каждым выходом есть по одному переключателю. Где вы окажетесь, зайдя в один из двух выходов, полностью зависит от положения переключателя («вверх/вниз») рядом с этим выходом.

Положение переключателя рядом с другим выходом именно на этот выход не влияет.

Пример: вы находитесь в Barrow I, из него вы можете попасть в Barrow XI через левый выход, если переключатель направлен вверх. Если же вы хотите попасть в Barrow VI, то просто опустите переключатель у левого выхода и опять же заходите.

Ориентируйтесь по таблице катакомб. Номер Barrow всегда можно узнать, вызвав общую карту подземелья.

Анкх (крестообразный символ) обозначает Место Силы, то подземелье, где монах станет Initiate и куда надо будет вернуть кости короля гномов. Выход обозначается изображением дерева.

Вам нужно также попасть в Barrow II, где за фальшивой стеной вы обнаружите «водный» путь. С помощью него вы попадете к трем сундукам — в одном из них лежит нужная вам квестовая вещь Lantern of Light.

Номер Barrow:	**Левый выход вверх/вниз**	**Правый выход вверх/вниз**
I	XI/VI	V/XV
II	XII/XIII	XIV/V
III	XII/VIII	X/IV
IV	Анкх/XV	XII/III
V	II/I	IX/XII
VI	XIII/Анкх	XI/I
VII	IX/X	Выход
VIII	XIV/III	XV/XIII
IX	V/VII	Выход
X	VII/III	Выход
XI	II/XIII	I/VI
XII	XIV/IV	V/III
XIII	XI/II	VIII/VI
XIV	VIII/XV	II/XII
XV	VIII/XIV	IV/I
Анкх	IV	

ERATHIA

Несмотря на то, что здесь находится замок королевы Катарины, область особо богата на различного рода бандитов. Советую отстреливаться от них огненными шарами, лавируя в режиме реального времени. В городе же можно использовать руду, превратив ее у местных умельцев в нужные вам вещи. Попробуйте сохраняться/загружаться, чтобы созданная из руды вещь вас устроила. Список типов руды от лучшего (Stalt) к худшему (Iron): Stalt, Erudine, Kergar, Phylt, Siertal, Iron.

Переходы в другие районы

Перейти в Harmondale вы сможете, отправившись на восток; в Tatalia — на запад, в Deyja — на север и в Bracada — на юг.

Фонтаны и пьедесталы

Вы найдете очень мощный пьедестал с Day of the Gods у городского храма области. Темным: поставьте Lloyd's Beacon. Городской центральный фонтан временно прибавит +50 к силе. Пьедестал у трех гильдий, что рядом с замком Gryphonheart, даст Heroism.

Квесты

Rescue Loren Steele (общий, сюжетный).

Квест дается королевой Катариной во время войны эльфов и людей. Вам приказано вытащить из пещер Tularean Caves в области Tularean Forest королевского шпиона Loren Steel. Задание на время — надо выполнить его не позднее, чем за один месяц. Награда — 5000 ед. золота на банковском счету.

Можно обмануть Катарину и получить у эльфийского короля «фальшивого» шпиона. Задание будет выполнено, но награда будет чуть-чуть меньше.

Win the AcroMage Tournament (общий, дополнительный).

Горожанка Gina Barnes предложит выиграть в игру Arcomage в каждой из 13 таверн на континенте. Список таверн я уже приводил в предыдущем номере «Игромании». Вы можете помечать прямо на бумаге, в каких тавернах вы уже были, а в каких — нет. Если вы это забыли, то придется обходить таверны заново. Проигрыши не учитываются и никак не повлияют на вашу награду. Количество выигрышей и проигрышей вы можете увидеть в разделе Awards. После выполнения квеста вернитесь к заказчице и достаньте из сундука у ее дома массу безделушек, золото и 4 уникальных артефакта: по одному на каждую расу героев.

Bring A Letter to Lord Markham (общий, дополнительный).

Горожанин Norbert Thrush желает получить у лорда Маркхема вещь Parson's Quill, а для этого нужно, чтобы вы передали его письмо. В области Tatalia зайдите в особняк лорда, возьмите предмет и вернитесь с ним к работодателю. Получите солидный куш в 5000 монет.

Clear Out the Haunted Mansion (общий, ранг).

В области Barrow Downs находится дом с привидениями. Очистите его от нежити и вернитесь к рыцарю Fredrick Org. А за это вашего рыцаря произведут в ранг Cavalier.

Rob the elven treasury in the Tularean Forest (темный, ранг).

Если вы выполнили предыдущий квест и выбрали темный путь, то рыцарь Frederick Org прикажет ограбить эльфийский замок Navan в Tularean Forest. Достаточно просто перебить всех эльфов и полазить по их сундукам и шкафам, чтобы задание считалось выполненным. Вашего рыцаря произведут в ранг Black Knight.

Steal Lord Markham's Vase (общий, ранг).

Это задание вам даст главарь воров Bill Lasker в Erathian Sewers. Если вы украдете из дома лорда Макхема драгоценную вазу и вернетесь с ней к заказчику, то ваш вор получит ранг Rogue.

Move the Watchtower 6 Counterweight (светлый, ранг).

Если вы уже украли вазу у лорда Маркхема и встали на путь Света, то Bill Lasker даст вам новое задание. Нужно в подземелье Watchtower 6 в области Deyja передвинуть нужный камень, отвечающий за ворота, и вернуться к главарю. Вор станет Spy.

Slay Wromthrax (общий, ранг).

Рыцарь Charles Quixote, который живет в центре города в одном доме с Fredrick Org, даст задание убить мощного дракона в его пещере в области Tatalia. При этом рыцарь пойдет с вами в качестве NPC. За убийство дракона паладин получит ранг Crusader.

Rescue Alice Hargreaves (светлый, ранг).

Если вы выполнили предыдущий квест и выбрали путь добра, то рыцарь поручит зайти в башню William Setag's Tower, в области Deyja, и вызволить прекрасную девушку. При этом William Setag'a можно убить, потому что он негодяй (Villain) и на самом деле известная всем личность (William = сокращенно Bill, Setag = прочитайте наоборот, будет Gates). Паладин станет Hero.

Bandit Caves

Пещеры бандитов вы найдете в холмах в северо-восточной части карты. Зайдите внутрь и разберитесь с врагами — их легко уложат даже герои 7—8 уровня. Пещера небольшая, обойти ее можно за пару минут. Возьмите из сундука кольцо-печатку для квеста от товарища из таверны в Harmondale.

Замок Gryphonheart

Замок, в котором живет королева Катарина. Так же, как и в замке Navan, принадлежащием королю эльфов, тут везде стоит стража, охраняющая запрещенные для вас проходы. Зайдите в тронный зал королевы, если хотите получить от нее квесты, или примените заклинание невидимости, чтобы проскочить мимо стражи. В запретном районе замка вам нужно найти две картины (портрет Арчибальда и Рональда) для Fedinand Visconti в области Tatalia. Плюс за одной из дверей находится комната Alice Hargreaves, которую надо похитить, чтобы выполнить квест для William Setag в области Deyja.

Erathian Sewers

Попасть в городскую канализацию можно либо через сточные трубы, льющие воду в море на севере от города, либо через дверь под обычным мостом. Перед посещением подземелья запаситесь заклинанием Jump. Итак, воспользуйтесь южным входом в канализацию (то есть через дверь под мостом). Через зал с ворами попадете на своеобразный перекресток с шестью проходами и ловушкой в центре. Шагайте в северо-западный проход, спуститесь по лестнице в жидкость. Поверните налево, а затем направо. Видите белую стену? Нажмите на нее, чтобы телепортироваться в новое место.

С помощью Jump запрыгивайте на каменный блок в центре, а с него — в комнатку на севере. В комнате найдете дверь, в ней живет нужный вам Bill Lasker. Он может дать два квеста для продвижения вора.

Fort Riverstride

Забраться внутрь форта можно двумя способами: через официальный вход и через секретную дверь под мостом, на котором стоит форт. Забирайтесь в дверь под мостом: прыгните с Jump и в прыжке нажмите на дверь. Шагайте вперед мимо небольших комнат по бокам. Когда справа сама собой откроется дверь в зал, идите туда. Видите картину с королевой Катариной? Щелкните на ней, чтобы получить планы. И вы их получите, если у одного из героев более-менее развит навык Perception. Отнесите планы королю эльфов в Tularean Forest.

Кстати, можно попасть к портрету и через официальный вход. Сразу идите налево, а в маленькой комнате, что с ящиками в центре и важным письмом, найдите фальшивую стену.

TOMB OF THE MASTER

Могилу Мастера смогут найти только темные герои. Находится она в юго-восточной части области, у реки. Чтобы войти внутрь, надо нажать в нужной последовательности на четыре кнопки. Эту комбинацию вы узнаете, расшифровав свиток Scroll of Waves из School of Sorcery в Bracada. Информацию по расшифровке вы найдете в библиотеке вашего замка в Harmondale.

Однако, если я уже назову комбинацию, то всей этой мороки с расшифровкой можно будет избежать. Нажмите стрелки в такой последовательности: север, восток, юг, запад, центр. Со спокойной совестью забирайте из саркофага уникальную маску Mask of the Master и возвращайтесь к заказчику в Pit.

TATALIA

Переходы в другие районы

Перейти в Erathia вы сможете, отправившись на восток.

Квесты

Collect Three Paintings (общий, дополнительный).

Господин Ferdinand Visconti попросит вас найти три картины для его коллекции. Одну вы найдете в Haunted Mansion в области Barrow Downs, а остальные две — в замке Castle Gryphonhear в Erathia.

Получите приличное количество золота и много опыта.

Steal the Tapestry (общий, дополнительный).

Из-за мистера Mr. Malwick, который подарил вам посох с огненными шарами на Emerald Isle, потребуется выполнение «услуги». Это произойдет после того, как вы определитесь с выбором пути Света или Тьмы. Если вы не взяли посох или подняли его с трупа, то этого квеста у вас не будет. По просьбе посыльного посетите Mercenary Guild и получите задание выкрасть вышивку из замка ваших союзников: в области Pit (Тьма) или Celeste (Свет).

Чтобы выполнить задание, надо будет поссориться со своими союзниками. Вы можете игнорировать квест, но тогда ждите нападения на родной Harmondale толп гоблинов и приключенцев. Перебейте их всех, чтобы уладить все разногласия. Неплохо было бы уже знать заклинание Fly и Meteor Shower, чтобы процесс «переговоров» шел успешнее.

Lord Markham's Manor

Особняк лорда Макхема невелик, но интересен. Итак, вначале советую выполнить квест с доставкой письма, а затем красть из особняка вазу для вора в канализации Erathia. Зал лорда находится прямо за дверью напротив входной двери. Однако в две двери по бокам вам входить запрещено: вначале зайдите в восточную — там слабая охрана. Найдите кнопку с восточной стороны стола, и откроется секрет с сундуком.

А в нем записка, ознакомьтесь. Теперь откройте западную дверь. Попробуйте сделать заклинание Charm на Мастера меча, иначе с ним будет достаточно сложно справиться. Над камином возьмите вазу и выбегайте из особняка.

Mercenary Guild

Гильдия наемников — неприятное место, но вам нужно получить здесь задание выкрасть вышивку из замка союзников. Однако если вы решили посетить гильдию с недружественным визитом или до того, как вас попросили прийти, придется драться. Вначале перебейте лучников справа и слева и пройдите в зал. По бокам будут две двери, и та, что на западе, приведет к толпе рыцарей. Как убьете их, заберите из сундука письмо про ваш доблестный отряд.

Зайдите в дверь на востоке от зала, а затем в дверь на севере. Перебейте противников, нажмите на шкаф напротив двери. В секретной комнате найдете Heart of the Wood. Его нужно будет нести к старшему дереву в Tularean Forest, чтобы выполнить квест района Bracada. После убиения рыцарей возьмите с тела одного из них меч Lieutenant's Cutlass с хорошим уроном и скрытой характеристикой Of Dragon (10 – 20 урон огнем и + 25 к силе). Кстати, убивать рыцарей легче всего, если выманить их в зал, а оттуда — на второй, деревянный этаж. Быстро спрыгните с карниза и спокойно расстреляйте оставшихся на нем рыцарей. Можно поступить наоборот: самому забраться наверх и оттуда уже расстреливать беспомощных противников.

Tidewater Caverns

Остров с подземельем находится в западном море области. Зайдите в пещеру, которая находится на этом острове. Пройдите вперед на корабль, поднимитесь на палубу, а затем зайдите внутрь, в трюм корабля. Видите дырку в деревянном полу, которая ведет в пещеру со скелетами? Слева от нее находится потайная комната. А в ней — карты к Evenmorn Island. Отнесите карты заказчику в Deja, чтобы ваш клирик стал Priest. Плюс на кораблях по воскресеньям вы сможете добраться до самой области Evenmorn Island.

Wine Cellar

Один из четырех наставников Света из Celeste даст задание разобраться с вампирами в Wine Cellar, то есть в подземелье в центре города. Зайдите внутрь и с лестницы перебейте привидения и летучих мышей. После чего уложите некромантов. Нажмите на фальшивый шкаф в северной стене, и откроется проход. Упокойте вампиров и загляните в самую северную комнату, а там нажмите на землю у восточной стены. Откроется ниша с 3 сундуками — в них много полезных вещей. Кстати, задание можно выполнить, даже не убив всех вампиров: может хватить и смерти одного или двух.

Wromthrax's Cave

Тут живет синий дракон Wromthrax. Этого субьекта надо уничтожить, чтобы рыцарь Sir Quixote из области Erathia поднял статус паладинов до Crusader. Учтите, что у дракона 1080 жизней и что найдете вы его в пещере, только получив квест (то есть взяв рыцаря в команду). Стрейфьтесь и не забудьте применить магию защиты от воды. Желательно, чтобы и уровень героев был не меньше двадцатого.

BRACADA

Самая противная область, так как все нужные места расположены на скалах. Да и заблудиться в каменном лабиринте гор не так уж сложно. Без Fly тут делать нечего, по крайней мере, в первый раз используйте свиток с этим заклинанием, который лежит в сундуке у скопления телепортеров, что на севере области. Узнать, куда перенесет вас телепортер, можно, если навести на него курсор мышки.

Переходы в другие районы

Путь в Barrow Downs находится на востоке, а в Erathia — на севере. Также через телепортер можно попасть в Celeste.

Квесты

Retrieve the Season's Stole (светлый, дополнительный).

Некий Gary Zimm из дома на северной горе попросит найти уникальный предмет, потерянный в подземелье Hall of the Pit в Deyja. Как выполните квест, получите 7500 золота.

Build A Golem (светлый, ранг).

Задание на постройку голема вам дадут в School of Sorcery. Противное задние, так как надо будет облазить целых пять областей и найти все шесть частей голема. Первая часть, голова, находится в этой же области. Идите к телепортерам и достаньте из сундука свиток с Fly. Затем подойдите к конюшням и взлетите над ними. В сундуке и будет лежать нормальная голова. Учтите, что плохая голова в сундуке со свитком Fly приведет к безумию собраного голема — он нападет на вас вместо того, чтобы охранять замок.

Туловище голема находится в Barrow Downs, на острове к югу от Stone City. Обе ноги голема обнаружите в области Deyja в северо-западном и северо-восточном углу. Одна из рук находится на острове с Tidewater Caverns в области Tatalia. Вторая рука — в Avlee, идите на запад от города по морю, к острову с обелиском.

Все части голема у вас? Щелкните на портрете голема и наденьте на него все части. Вернитесь к заказчику, и маги в команде приобретут ранг Wizard. Собранного голема отведите внутрь замка Harmondale, тогда он станет местным охранником. Если вы надели на него плохую голову, то он взбунтуется. В этом случае просто убейте его.

Find the Book of Divine Intervention (светлый, ранг).

Вы выполнили предыдущее поручение и выбрали путь Света, а значит, волшебник в School of Sorcery даст новое задание. Нужно найти самое мощное заклинание магии Света. Для этого надо спуститься в Pit из Deyja, а затем перейти в местное подземелье Breeding Pit. В награду вы получите не только небольшую сумму золотых в 10 тысяч, но и саму книгу. А также все маги станут Archmage.

Return the Heart of the Forest to the Oldest Tree (светлый, ранг).

Если вы обнаружили секрет для короля фей в ходе квеста Find the secret of Faerie Mound в области Tularean Forest и выбрали путь Света, то житель городка Lysander Sweet попросит найти Heart of the Wood. Этот предмет находится в подземелье Mercenary guild в Tatalia. После того как вы его обнаружите, отнесите старшему дереву в Tularean Forest, на остров в восточной части области. Вернитесь к работодателю, и ваши рейнджеры получат ранг Ranger Lord.

Win at the Arena (светлый, ранг).

Если вы уже выполнили квест по зачистке Haunted Mansion в Barrow Downs для рыцаря из области Erathia и выбрали путь Света, то живущая в юго-западной части карты Leda Rowan даст задание выиграть 5 боев на арене. Достичь арены можно только из конюшен в Harrmondale, и то только по воскресеньям. Проведите пять боев на уровне Knight (количество боев и их уровень записаны в Awards), более легкие сражения не будут считаться. Учтите: чем сильнее ваш отряд, тем более сильных противников вам дадут.

Тактика битвы такая: клирик создает пять элементалей Света, а затем кастует все 4 защитных заклинания (Hour of Power, Day of Protection, Day of the Gods, Prot.

From Magic), а маг — невидимость. После этого зайдите к хозяину арены и вызывайте монстров на бой. Если видите, что элементали справляются, то можете остаться невидимым. Однако чаще всего надо вмешаться, атаковав вражеских магов и лучников. За выполнение задания ваш рыцарь станет Champion.

Red Dwarf Mines

Заброшенные шахты гномов вы найдете в северо-восточном углу области. Быстро пробежав мимо грифонов, заходите внутрь. Ваши противники на первом этаже — слизняки Ooze, им можно нанести урон только магией или магическим оружием. Очень помогает заклинание Fire Aura. Советую дать всем героям, кроме мага, по посоху, и, лавируя, отстреливать по одной-две твари. В крайнем случае можно носиться с огромной скоростью и собирать гномов. Всего гномов семь, вы сможете взять их в отряд, нажав клавишу **Пробел**. Если вы нашли всех гномов, то возвращайтесь к королю гномов в Stone City в области Barrow Downs. Только не спускайтесь по лифту на севере на нижний этаж! Там гномов нет, но есть очень страшные (пока) медузы. Магия на них не действует, а сами они очень быстро парализуют ваших героев. Второй связанный с шахтой квест даст вам эльф Steagal Snick из города в Avlee. К этому времени вы будете намного сильнее. Вы должны будете спуститься на второй этаж и применить клирический Protection from Magic, чтобы врукопашную легко забить всех медуз. Осталось только установить в механизм у стены в одной из комнат нужную вещь (Worn Belt). Уходите со второго этажа, иначе через час лифт сломается! Тогда вы должны будете либо выбраться из подземелья с помощью Town Portal, либо убить себя огненными шарами.

The School of Sorcery

В магическую школу вы должны зайти, чтобы получить для мага два квеста. К тому же, если вы выбрали путь Тьмы, здесь надо будет найти квестовой предмет Scroll of Waves. Это не так уж сложно, только придется повоевать с элементалями Света, которых вызывают маги. Обнаруженный свиток нужно расшифровать, чтобы выполнить темный квест по поиску специальной маски в Tomb of the Master в области Erathia. Можно также заплатить одному из магов пять тысяч монет, чтобы иметь возможность копаться в их книжных шкафах. Однако ничего особо хорошего вы не найдете. Одна-две слабых книги и несколько свитков.

EVENMORN ISLAND

На острове надо будет выполнить два квеста, связанные с продвижением вашего клирика до Priest of Light/Priest of Dark, в зависимости от выбора пути. Также на южном острове, где находится Shrine и толпа скелетов, вы найдете друидический алтарь, но без воды в центре. Как только найдете все 14 пьедесталов (см. таблицу), подойдите к этому алтарю и дождитесь времени между 12pm и 1am. Только в это время в центре круга камней появляется странный цветок. Щелкните на него, и найдете не только 100 тысяч золота, но и несколько Philosopher Stone и пару экземпляров руды. Но самое главное — вы найдете 2 артефакта: Lady's Escort и Hero's Belt (для женщины и мужчины соответственно).

Фонтаны и пьедесталы

Вы найдете три важных пьедестала неподалеку от корабля. Они дают сопротивление магии Тела, Ума и заклинание Day of the Gods. Если вы выбрали темный путь, то поставьте Lloyd's Beacon у последнего пьедестала.

GRAND TEMPLE OF THE MOON

Прямо напротив входа находится зал со скамейками. Перебейте жрецов в нем и нажмите на темный алтарь, чтобы очистить его и выполнить светлый квест для клирика. Обыщите тела лунных жрецов — у одного из них будет Cloak of the Moon, плащ, увеличивающий силу темной магии на 50 %.

Теперь от входа в храм идите в дверь на востоке, там поднимитесь по лестнице на второй этаж. Видите карниз на юге? Эта стена фальшивая, за ней сундук с фигуркой орла. Уйдите с карниза и идите в библиотеку на западе. Нажмите на западный книжный шкаф, а затем в секретной комнате обыщите ящик в столе. Все книги, в том числе и с заклинаниями Day of Protection и Hour of Power, теперь ваши!

GRAND TEMPLE OF THE SUN

Обязательно посетите комнату на западе от входа — там фигурка рыцаря. Дальше по пути будет алтарь, оскверните его, если выбрали темный путь. Обыщите тела солнечных жрецов и возьмите Cloak of the Sun, плащ, увеличивающий силу темной магии на 50 %. Теперь вперед до зала со скамейками. Поднимите фальшивую стену на севере, нажмите все шесть кнопок на стенах, а затем и в центре. В сундуке лежит интересное письмо.

AVLEE

Переходы в другие районы

Путь в Tularean Forest находится на юге. Также в водолазных костюмах можно спуститься в подводный мир на востоке.

Фонтаны и пьедесталы

Фонтан в центре города даст +2 к выносливости, а пьедестал — 20 к временной защите от Воды. Другой городской фонтан может прибавить 200 монет, если у вас очень мало денег. Еще один фонтан на острове на западе даст +25 к постоянному количеству жизней.

Квесты

Sabotage the Red Dwarf Mines Lift (общий, ранг).

Квест получите от горожанина по имени Steagal Snick. Нужно будет испортить лифт в Red Dwarf Mines в области Bracada. Вернитесь к заказчику, и ваш лучник получит статус Battle Mage. А также заработаете 7500 монет.

Find The Perfect Bow (светлый/темный, ранг).

Квест дают два совершенно разных человека: выбравшим Свет — Laurence Mark в Harmondale, выбравшим Тьму — Steagal Snick в Avlee. Предварительно надо определиться с выбором пути и выполнить предыдущий квест. Нужный квестовой лук вы найдете в Titan's Stronghold, подземелье в Avlee. За успешное выполнение задания лучник получит ранг Master Archer/Sniper, в зависимости от пути Света/Тьмы.

Hall Under The Hill

Здесь живет король фей. Итак, обойдите холм против часовой стрелки ровно два раза, и с северной стороны холма откроется проход. Поговорите с королем фей, чтобы выполнить квест.

Нажмите на стрелку за королем фей и, когда лифт поравняется с комнаткой, спрыгните на нее. В сундуке лежит редчайшее кольцо фей, оно увеличивает мощь магии Воздуха на 50 %. Теперь спрыгните вниз, куда ушел лифт. Если захотите под-

няться наверх, то есть к выходу, то нажмите у лифта на стрелку вверх. Видите мост через ручей? Слева и справа от моста находятся потайные комнаты.

Итак, вы оказались в комнате с одиноким деревом. От входа идите направо и встаньте примерно в точку X = 4150, Y = -17750. Нажмите на северную стену, в ней — замочная скважина, к которой подойдет ключ фей у одного из ваших героев. Слева образуется лестница, и вы можете зайти в секретную комнату.

Temple of Baa

Достаточно простой храм для персонажей от 40 уровня и выше. Не вставайте на лифт перед вами, а воспользуйтесь восточным спуском. Идите по проходу прямо, к северо-восточной комнате храма. Там и будет Верховный жрец Баа. Уложите его и возьмите с тела Cloak of Sheep: он дает защиту даже от таких «незащищаемых» Protection from Magic состояний, как Sleep и Insanity. Возьмите неподалеку письмо от Xenofex и очистите остальную часть храма. С демонами в клетке можно драться на расстоянии или из-за угла — так они вас не достанут.

Titan's Stronghold

Выжить в этом подземелье с врагами в виде драконов и титанов очень тяжело. Можно медленно уничтожать по одному противнику, можно на бешеной скорости носиться по коридорам, а можно просто включить Invisibility и спокойно набивать инвентарь героев добром из сундуков. Вполне можно обойти все подземелье невидимыми героями, если не сталкиваться с врагами. В последнем случае вы пройдете крепость титанов на любом уровне, главное, чтобы ваш навык в магии Воздуха был Grandmaster.

Полезные вещи и тонны золота вы можете брать или не брать, но квестовой Perfect Bow нужно найти. От входа идите вперед по ступенькам, а затем по коридору на запад до упора. Пройдите теперь на север и заверните на восток, как только появится возможность. В сундуке вы и найдете искомую вещь. Ее координаты: X = -11650, Y = — 9150.

ГОРА NIGHON

Переходы в другие районы

Через подземелье под горой можно вернуться обратно в Stone City, а можно отправиться в Eofol, то бишь Land of the Giants.

Квесты

Find Haldar's Remains (общий, дополнительный).

Колдун Mazim Dusk попросит найти сосуд с останками его брата, Haldar'a. Чтобы выполнить квест, надо посетить подземелье Maze в этом же районе.

Retrieve a Dragon Egg (темный, ранг).

После того как вы выполните задание друида Anthony Green в Tularean Forest и выберете темный путь, вы получите задание от колдуна Tor Anwyn. Он хочет, чтобы вы сходили в Eofol и достали из пещер драконов яйцо крылатой рептилии. После этого ваш друид станет Warlock.

The Maze

Здесь живут великие и ужасные Minotaur Lords. Бойтесь их, если у вас нет клирика с Protection from Magic — убьют с одного удара. Несчастны люди, играющие четырьмя рыцарями... Правда, заклинание не поможет от безумия, насылаемого

Minotaur Headman, однако его всегда можно излечить тем же клириком. Драться с минотаврами нужно так: светлым — с полным комплектом усиливающих заклинаний и с Paralyze (старайтесь парализовать врагов в залах, где есть свободное пространство, а не в коридорах — чаще срабатывает), темным — бейте в упор Shrapmetal.

Вначале по центральному проходу дойдите примерно до середины лабиринта и ступайте до упора на запад. Оттуда идите на северо-восток. Вы должны выйти к входу-воротам в пещеры с охранниками-колдунами. В северо-западной пещере будет сундук, а в нем — фигурка ангела (одна из существующих трех) для квеста из Tularean forest. Идите на восток, к большой пещере с еще одним сундуком. Заберите из него Haldar's Remains. После чего идите на север, а там найдете фальшивую стену, ведущую к выходу.

Nighon Tunnels

Эту туннели соединяют Stone City и Nighon. Попасть в них можно из прохода на севере области обитания убитых вами троглодитов. Туннели к Найону заселены гогами и магогами, но, к счастью, с ними успешно воюют гномы и колдуны. Можете помогать союзникам, а можете просто пробежать мимо. Вам нужно пробиться в северо-восточную часть подземелья, где вы найдете Zokkar's Skull и артефактную Zokkar's Axe. Череп надо в соответствии с квестом из Tularean Forest отнести в Barrow II. Немного на юге от черепа найдете вход в Thunderfist Mountain, подземелье под областью Nighon. Идите туда после того, как получите более-менее сильные светлые/темные заклинания.

Thunderfist Mountain

Достаточно разветвленные туннели с охраной в виде глаз, колдунов и минотавров. С минотаврами старайтесь не ввязываться в рукопашную схватку, расстреливайте их магией. Особенно хорошо Paralyze. Глаза и колдунов, наоборот, бейте в рукопашной. Полностью не тратьте ману у клирика, оставьте немного, чтобы лечить безумие. Вам надо найти выход в область Nighon: их несколько, и найти хотя бы один не так уж сложно. На севере подземелья существует переход в Tunnel to Eofol, ближе к концу игры вам обязательно надо будет туда направиться. Во всем Thunderfist Mountain есть только один квестовой предмет — Soul jars. Он нужен для темного квеста, выдаваемого в Pit. Однако эта вещь пригодится и светлым героям, чтобы не идти в Castle Gloaming. Найти Soul jars вы сможете в каменных залах с колдунами, в сундуке на самом на юге карты.

Tunnel to Eofol

Огромный туннель — единственный путь в Land of the Giants. Враги — медузы и бегемоты. Медуз бейте в рукопашной (про Protection from Magic для защиты от паралича и окаменения не забыли?), у них иммунитет к магии. А вот бегемотов надо бить, отступая и колдуя максимально мощные заклинания Света/Тьмы. Иногда бегемоты будут застревать в маленьких туннелях, что позволит вам легко расстрелять их. Можно попытаться выманивать бегемотов в эти туннели. Бегемоты также не могут вылезть из ям, а вы можете — с помощью Jump. Чаще пользуйтесь Invisibility, если враг слишком силен для вас. Туннель хоть и огромный, но не такой запутанный, как кажется. В действительности у вас будет выбор максимум из двух путей, которые в итоге приведут в нужную сторону. Выход находится в конце длинного и широкого прохода в северо-восточном углу подземелья. Чтобы попасть туда, будет необходимо пройти все подземелье, и от этого никуда не деться.

DEJA

Переходы в другие районы

Путь в Erathia находится на юге. В Tularean Forest — на востоке.

Квесты

Find Map to Evenmorn (общий, ранг).

Жрец Daedalus Falk произведет клириков в Priest, если вы принесете ему карту из подземелья Tidewater Caverns, что в Tatalia.

Kill all the griffins in Erathis & the Bracada (темный, дополнительный).

Это задание даст Seth Drakkson. Необходимо иметь заклинание Fly, иначе вы не сможете убить грифонов в юго-западной части Erathia. В Bracada сухопутные герои тоже намучаются, уж поверьте.

Defile Grand Temple of the Sun Altar (темный, ранг).

Как выполните предыдущий квест и выберете темный путь, Daedalus Falk даст новое задание: отправиться в Evenmorn Island и осквернить алтарь в Grand Temple of the Sun. За это клирик станет Priest of Dark.

Get Lady Carmine's Knife (темный, ранг).

Как только вы выполните задание по краже вазы из усадьбы лорда Маркхема, Seknit Undershadow попросит убить леди Eleanor Carmine в Celeste. Она беспечно бродит перед Castle Lambent. Несчастная... Принесите ее нож, и ваш вор станет Assasin.

Imprison Alice Hargreaves (темный, ранг).

Вы должны исполнить поручение по убийству дракона Wromthax в Tatalia, чтобы получить новое задание. Живущий в башне рядом с городом William Setag прикажет выкрасть Alice Hargreaves в запрещенной области замка Gryphonheart в Erathia. За это ваши паладины станут Villain.

Hall of the Pit

Это подземелье соединяет Deja и Pit. Идите вперед, после лифта увидите мост над ямой. Если с него упадете, то всегда можно выбраться через телепортер в стене. Перешли мост и телепортировались к входу в Pit. Заметили сундук? В нем лежит Season's Stole для выполнения светлого квеста из Bracada.

Watchtower 6

Крепость находится в юго-западном углу, в нее ведут две двери. Одна «официальная», а вот другую достаточно трудно найти. Подойдите к башне с западной стороны, отойдите немного назад и поищите небольшую пещерку (ее координаты: X=-20350, Y=- 17500). Заходите внутрь, очистите местность от врагов и в походовом режиме поднимайтесь на лифте. Внимание! Переключатель на северном столбе опустит лифт обратно вниз. Переключатель же на южном столбе уберет один из четырех каменных мостов и выдвинет его к другой платформе. Всего платформ — четыре, но вам нужна только южная. Нажимайте южный переключатель, пока не появится мост к южной платформе, убирайте походовый режим и бегите вперед. В комнате с сундуком нажмите на переключатель: камень, отвечающий за ворота, тут же начнет двигаться.

William Setag's Tower

Если вы выбрали Тьму, то для вас это обычный дом, в котором дадут задание Imprison Alice Hargreaves, а если вы выбрали Свет, то это будет небольшое подземелье. Устройте разгром страже у входа и поднимитесь на лифте. Зайдите в комнату с

сундуком, напротив входа в нее найдете секретную дверь. Разберитесь с рыцарями — у Мастера Меча будет Villain's Blade, меч, высасывающий жизнь из врагов и передающий ее вашему герою. Нашли ключ? Он подойдет к запертой двери. За ней вас ждет Alice Hargreaves, которую нужно доставить в Erathia.

CELESTE

Аккуратно ходите по дорожкам: если сойдете, то с большой высоты упадете в Bracada. На всякий случай примените Feather Fall.

Квесты

Complete the Halls of Mist without harming anyone there (светлый, сюжетный).

Глава волшебников Gavin Magnus (найдете его в тронном зале магического замка) даст это задание, чтобы проверить, готовы ли вы научится светлой магии.

Investigate wine cellar in Tatalia (светлый, сюжетный).

Первый советник, известный многим по HMM воитель по имени Crag Hack даст задание посетить подземелье Wine Cellar в области Tatalia и перебить там всех вампиров. Убивать можно не всех, я пару оставил в живых, но это задание все равно оказалось выполненным. За выполнение — 20 тысяч золота.

Retrieve soul jars from Castle Gloaming in The Pit (светлый, сюжетный).

Второй советник, не менее известный общественности Sir Caneghem, попросит забраться в фамильный замок некромантов в Castle Gloaming в Pit и достать Soul jars. Лично я советую вам не напрягаться с толпами Queen of the Dead, убивающих героев с пары попаданий (Dragon Breath, чего же вы хотите-то!), а обмануть игру. Сходите в Thunderfist Mountain, что в области Nighon и позаимствуйте нужные Soul jars именно там. Их намного легче добыть, и с их нахождением квест также будет считаться выполненным.

Kill Tolberti in The Pit & retrieve the black box (светлый, сюжетный).

Третий советник, Robert the Wise, очень попросит нейтрализовать темного советника по имени Tolberti. Найти его вы сможете в домике, в Pit. Вместе с его темным ящиком вернитесь к заказчику.

Retrieve altar pieces from Temple of Light & Dark (светлый, сюжетный).

После того как выполните все три предыдущих квеста, четвертый советник Resurectra прикажет найти обе части алтаря: одна находится в Temple of the Dark в Pit, другая — здесь же, в Temple of the Light.

Kill Xenofex (светлый, сюжетный).

Как выполните предыдущее поручение, Resurectra даст новый сюжетный квест: убить демона Xenofex в подземелье Colony's Pod в области Eofol.

Retrieve final piece from the Lincoln (светлый, сюжетный).

Пришла пора заняться серьезными вещами! Resurectra дает финальное задание — спуститься в подводный мир и найти там деталь для постройки ворот к Древним. Выйдите из тронного зала и в двух сундуках сбоку от него достаньте четыре водолазных костюма. С ними и отправляйтесь в Avlee. Снимайте с героев абсолютно все вещи (в т. ч. и кольца, перчатки, ожерелья, пояса), уберите оружие и наденьте костюмы. Хинт: из оружия можно взять только бластеры.

Идите через море к восточному краю Avlee, и вам предложат спуститься под воду.

Purify Grand Temple of the Moon Altar (светлый, ранг).

Как выполните светлый путь и сделаете клириков Priest, горожанка Rebecca Devine даст поручение: отправиться в Evenmorn Island и очистить алтарь в Grand Temple of the Moon. За выполнение квеста клирик станет Priest of Light.

Walls of Mist

Прежде чем волшебники захотят посвятить отряд в секреты светлой магии, вы должны завершить это подземелье. Попасть в него можно, пройдя мимо магазинов и банка на север и завернув в домик сбоку. При этом светлым героям категорически запрещено убивать местных обитателей! Кстати, если вы выбрали темный путь, то все равно придется пройти Walls of Mist, чтобы найти Soul Jars. Однако темным позволено всех вырезать, поэтому им придется попроще.

За светлых: проходиться подземелье ТОЛЬКО с Invisibility, если, конечно, вы не вырастили из своих героев суперменов и не воспользовались читами. Делайте все очень быстро, так как невидимость на уровне Master очень скоро кончается.

Включайте Wizard's Eye, Feather Fly и невидимость прямо перед входом в подземелье. Внутри него вы найдете три телепортера и три колонны с замочными скважинами.

Заходите в центральный телепортер. Вы окажетесь на возвышении. Чтобы не тратить время на спуск, спрыгните вниз и поднимитесь на лифте в юго-западный угол. Откройте заминированный сундук, в котором будет Central Pillar Key. Выходите в телепортер. А если вы темный, то перед этим еще найдите Soul Jars для квеста из Pit.

Теперь заходите в левый, то есть западный телепортер. Если чувствуете, что невидимость кончается, то можете выйти из подземелья, обновить заклинание и вернуться обратно. Итак, поднимитесь по лестнице и идите либо налево, либо направо. У окна будут три кнопки — нажмите две крайние, а центральную оставьте ненажатой. Если переключатель над кнопками можно передвинуть, значит, вы нашли правильную комбинацию. В северо-восточном или северо-западном углу комнаты можно обновить невидимость. Возвращайтесь к точке появления и из сундука возьмите West Pillar Key.

Заходите в восточный телепортер. Вперед, внутрь здания. Спускайтесь на лифте, что в центре него, вниз. Бегите по коридору, и окажетесь в комнате с прудиком. У стены слева и справа будут четыре пустые ниши, вам надо нажать на каждую, чтобы в них появилась вода. Теперь у противоположной входу стены откроется проход в комнату внизу. В сундуке лежит East Pillar Key. Хватайте его и убегайте к телепортеру. Осталась самая ответственная процедура. Вы должны в невидимом состоянии вставить по три ключа в каждую колонну в зале с тремя телепортерами. Проход со вторым выходом открылся? Вам туда. Правда, перед этим загланите в сундуки неподалеку.

CASTLE LAMBENT

Здесь живет Gavin Magnus, повелитель всех светлых героев. Как обычно, в замке есть несколько запретных комнат, куда лучше без невидимости не заходить. От входа пройдите вперед и на запад, чтобы попасть к тронному залу лидера волшебников. Но если вы связались с Mr.Malwick и вас попросили выкрасть вышивку, то вам надо идти в запретную комнату напротив прохода к тронному залу. Включите заранее невидимость, нажмите на переключатель у окна слева, и вода поднимется. Пройдите вперед, осмотрите сундуки и снимите со стены вышивку. Аккуратно вернитесь в дозволенную область.

TEMPLE OF LIGHT

Откройте дверь на востоке, теперь с Feather Fall прыгайте вниз, к величественному входу в храм. Шагайте на север, пока не попадете в зал с четырехугольной

звездой. Поднимитесь по ступенькам сбоку на второй этаж зала и приготовьтесь нажимать нужные кнопки. В западной части нужно будет нажать на изображение Солнца, в северной — Луны, а в восточной — звезд. После этого на севере от четырехугольной звезды откроется комната с сундуком. В нем лежит нужная вам часть алтаря.

PIT

Если вы выбрали светлую сторону, то постарайтесь не драться с толпами личей, а пробираться в нужные вам места с помощью невидимости. Причем страшны не столько личи и привидения, но и Queen of the Dead. Они используют Dragon Breath: это мощное заклинание, принадлежащее к темной магии, от которого невозможно защититься. Обычно два попадания Dragon Breath в героев убивают как минимум клирика и мага. Уничтожить врагов реально, но только если вы очень терпеливый человек, если раздобыли бластеры или берете Queen of the Dead под контроль с помощью Enslave. В Pit очень интересная система передвижения: вначале вы должны зайти в туннель в северо-западной части подземелья. Первый раз он телепортирует вас в область к Dark Guild, Paramount Guild of Earth и двум магическим магазинам. Как только вы захотите выйти из туннеля обратно, то вы перенесетесь к следующей области с Temple of the Dark и городским центром. Неподалеку будет пьедестал. Третий раз вас перенесет к Castle Gloaming. Как зайдете в туннель в четвертый раз, то сразу вернетесь в основную часть Pit.

Квесты

Find a way out of the Breeding Pit (темный, сюжетный).

Милашка Арчибальд из Castle Gloaming попросит найти второй выход из Breeding Pit. Вернитесь к нему, и вас посвятят в тайны темной магии.

Evacuate Clanker's laboratory & turn off the shield (темный, сюжетный).

Квест даст первый советник, Tolberti. Нужно будет зайти в Clanker's Laboratory и отключить магическое устройство.

Retrieve soul jars from the Warlocks (темный, сюжетный).

Второй советник Maximus прикажет найти Soul jars в подземелье Thunderfist Mountain.

Kill Robert the Wise in Celeste & retrieve the black box (темный, сюжетный).

Советник Dark Shade попросит убить светлого советника Robert the Wise. Вернитесь с темным ящиком, который вы найдете на трупе.

Retrieve altar pieces from Temple of Light & Dark (темный, сюжетный).

Четвертый темный советник Kastore прикажет найти обе части алтаря. Одна находится в Temple of the Dark в Pit, другая — в Temple of the Light.

Kill Xenofex (темный, сюжетный).

Как выполните предыдущее поручение Kastore даст новый сюжетный квест: убить демона Xenofex в подземелье Colony's Zod в области Eofol.

Retrieve final piece from the Lincoln (темный, сюжетный).

См. соответствующий квест у светлой стороны в Celeste.

Mask of the Master (темный, ранг).

Ниндзя Stephen Sand поручит найти маску Мастера, уникальную вещь, спрятанную в Tomb of the Master в области Erathia. Ваш монах станет Ninja.

Retrieve Lich Jars in Celeste (темный, ранг).

Лич Halfgild Wynac прикажет найти в Halls of Mist необходимые ему Soul Jars. За выполнение квеста маг получит статус Lich.

BREEDING PIT

Через пару залов с огненными духами выйдите к мостику. Внизу бегают голодные бегемоты — советую убить парочку, кидая сверху Sparks или Fire Spike, а затем спрыгнуть вниз и побежать в туннель. Из него можно добить выживших тварей. Вы в зале с прудиком, на юге от него идет коридор с секретной дверью. Обыщите в зале западную стену, за ней будет коридор с ловушкой. Ступайте на юг, в двух комнатках нажмите по кнопке, и в каждой из них появится секретная ниша. В той комнате, что севернее, найдите сундук с квестовой книгой Divine Intervention.

Теперь из коридора с ловушкой идите на север. Проход дальше будет закрыт каменной стеной, пока вы не нажмете на все три кнопки в пульте управления в комнате на востоке отсюда. Нет моста через пропасть? Выпейте воды из углового прудика на западе. Нажмите на кнопку, перейдя через мост. Осталось только перебить живущих внизу бегемотов. Опять по максимуму закидывайте их заклинаниями, спите и повторяйте процедуру. Спрыгивайте вниз: из одной комнаты вы сможете подняться наверх, а из другой, что восточнее, можно найти выход из подземелья. Выходите.

CASTLE GLOAMING

От входа шагайте в зал, а затем в коридор с картинками, что на севере. В следующем зале с огненным фонтаном поднимитесь на второй этаж и зайдите в проход в юго-восточном углу. В комнате найдете вышивку для квеста от Mr. Malwick. В юго-западном углу этого же этажа спрыгните вниз к сундуку. Спуститесь по винтовой лестнице, и найдете лодку. Сядьте в нее и нажмите на переключатель рядом. Вы окажитесь в другой комнате, рядом находится вход в тронный зал мистера Арчибальда.

TEMPLE OF THE DARK

Прямо напротив входа стоит алтарь. Осмотрите его, чтобы найти хитро спрятанный переключатель. Он отодвинет алтарь, и прямо в полу, где он стоял, вы обнаружите сундук. В нем лежит часть алтаря. Можете облазить остальную часть подземелья, чтобы разжиться неплохими вещами из сундуков и шкафов, но ничего артефактного вы все равно не найдете.

EOFOL

Land of the Giants, место обитания титанов и драконов. Постарайтесь вначале разведать область с помощью комбинации Fly + Invisibility и собрать максимум полезных вещей (руда, лампы джиннов и т. п.). Врагов убивайте заклинаниями массового поражения типа Meteor Shower или Starburst. При этом старайтесь либо стрейфиться, если враги стоят от вас достаточно далеко, либо совершать виражи, пикировать и носиться по непредсказуемой траектории, поливая титанов огненным дождиком. С тел титанов и драконов можно собрать великолепные вещи, в том числе и артефакты!

Переходы в другие районы

Через туннели можно выйти обратно в Nighon, через Shrine — телепортироваться в Harmondale. Shrine (святыня) находится на северо-западе от туннелей, по которым вы сюда попали. Нажав на нее, вы не только телепортируетесь в Harmondale, но и сможете в любой момент из святыни в Harmondale вернуться обратно в Eofol.

Фонтаны и пьедесталы

Очень много, но для героев с таким высоким уровнем они уже не нужны. Если только в вашей команде нет мага...

DRAGON CAVES I

В северо-западной части области находится покрытая снегом гора. Залетите точно в ее центр — увидите площадку со множеством драконов и входом в пещеру. Внутри вы найдете несколько обычных драконов и MegaDragon (знакомый субъект, правда?). На самом деле этот конкретный мегадракон так же слаб, как обычные, поэтому вы его сравнительно легко убьете. В награду с его тела вы всегда возьмете реликвию Hermes Sandals. За этим сюда и стоит зайти.

DRAGON CAVES II

Другая пещера с драконами найдется, если подлететь к заснеженной горе с восточной стороны. Обнаружить ее не очень легко, поэтому дам координаты: X = -7750, Y = 15850. Пройдите несколько связанных с друг другом пещер, чтобы найти пару Dragon Eggs. Эти драконьи яйца нужны, чтобы выполнить квест для колдуна из Nighon.

COLONY POD

В юго-западной части Eofol вы увидите толпу демонов, охраняющих вход в их жилище. Если хотите, то на бреющем полете убейте их Starburst. Только лететь надо быстро и обязательно достаточно высоко от земли, иначе вас окатят огненными метеоритами. Можно проскочить в подземелье и невидимкой, если не хотите драться с демонами.

Идите по восточному проходу, если хотите осмотреть сундук в комнате. Теперь шагайте в проход на западе от входа. Минуйте коридор, ведущий на северо-восток, и поднимитесь по лифту наверх. Нажмите на все четыре кнопки на панели перед лифтом и обыщите все четыре комнатки. В юго-западной найдете черный сундук с артефактом Wallace, а в юго-восточной в клетке рядом с уступом у стены томится узник. Это Роланд; щелкните на его клетке — получите ключ.

Вернитесь к коридору, который вы прошли по пути к лифту. Из зала поднимитесь на второй этаж, а затем еще раз воспользуйтесь лифтом, чтобы попасть в комнату с Xenofex. Убейте всех демонов и выходите.

UNDERWATER

Область имеет второе название — Shoals. Попасть сюда можно, как только вам дадут квест Retrieve final piece from the Lincoln. Ваши враги — акулы, ваши союзники — NPC — исчезнут. Пользоваться магией и свитками нельзя, однако можно спать и пить зелья. Единственное оружие под водой — бластеры. В воде вы «летаете»: можно менять высоту передвижения над дном.

STRANGE TEMPLE (NWC DUNGEON)

Плывите к затонувшему кораблю в северо-восточной части области. Осмотрите его с западной стороны, и под винтом найдете сундук. Его координаты: X = 18150, Y = -3150. В сундуке лежит странная банка Temple in the Bottle. Возьмите ее с собой и, когда захотите перенестись в подземелье NWC, то используйте на героя.

Вы окажетесь в странном храме: он абсолютно пуст, а все двери заперты. Идите вперед, нажмите кнопку и из непонятной комнаты телепортируйтесь в подземелье создателей игры New World Computing. Особо интересных вещей вы здесь не найдете, только пару шкафов, продающих пустые стеклянные пузырьки за 10 монет, и парня с бластером. Убив его, вы ничего не получите. Кстати, каждый из толпы этих крестьян — реальный человек, участвоваший в разработке MM7.

LINCOLN

В затонувший космический корабль можно попасть, щелкнув на любую из двух его двух турбин по бокам. Если вы не в походовом режиме, то тут же зайдите в него! Киньте магом Lloyd's Beacon и выходите обратно в море, иначе за пару минут убьют! Снова зайдите в корабль, и пусть маг телепортирует всех Town Portal'ом в безопасное место.

В этом безопасном месте переоденьтесь: нацепите все кольца, доспехи и во вторую руку добавьте по нормальному оружию типа кинжала и меча. Киньте клириком все известные защитные заклинания, особенно Protection from Magic, и переноситесь обратно на корабль. Если вы выбрали светлый путь, то пару раз можете кинуть Divine Intervention — это очень пригодится. Забейте дронов: они очень плохо переносят удары холодным оружием, поэтому можно дать в руки рыцарю или паладину два меча.

Пройдите по коридору из зала на юго-восток к зеленому круглому лифту. Поднимитесь на один уровень вверх. Перед вами гигантская зеленая колонна и пульт управления питанием. Нажмите, чтобы можно было открывать любые двери на корабле. Спуститесь обратно и от лифта ступайте налево, по коридору на юг. Поднимитесь по трем лестницам в огромный зал с роботами. Можно прикончить их поодиночке, выглядывая в зал с лестницы и отступая. Поднимитесь по одной из двух лестниц на второй этаж зала и откройте любую из двух южных дверей с зеленой полоской рядом. В новой комнате в северной ее половине увидите черный «пруд» с мерцающим веществом. Щелкнув на нем, вы получите нужную квестовую деталь. Теперь телепортируйтесь из корабля! На корабле начнется электрическая буря, а точнее — бесконечные вылеты заклинаний Sparks.

ТАБЛИЦЫ

Репутация

Репутация в MM7 заметно изменилась по сравнению с предыдущей частью. Теперь репутация высчитывается для каждой области, а не для всего игрового континента. То есть в Pit вас как светлых героев могут ненавидеть, а в Celeste — боготворить. Репутация влияет на цены предметов и услуг, а также играет определенную роль в удаче воровства в магазинах и у NPC. Репутация исчисляется числом, которое изменяется в зависимости от ваших поступков. Чем выше число, тем сильнее вас не любят в конкретной области.

Репутация	**Число**
Hated	от 25 и выше
Unfriendly	от 6 до 24
Neutral	от -5 до 5
Friendly	от -24 до -6
Liked	от -25 и ниже

Действие	**Эффект**
Удачное воровство	+1
Неудачное воровство	+2
Убийство крестьянина	+2
Убийство охранника	+2
Выполнение квеста	от -5 до -10
Пожертвование в храме	-1 (не больше 5 раз в одной области)

Обелиски

Посмотреть, какие обелиски вы посетили, можно в вашей книге с автоматическими записями. Однако там будет указан только их номер. По таблице вы сможете сопоставить номер и область, в которой этот обелиск находится, чтобы быстро определить все еще не посещенные обелиски. Разгадка головоломки обелисков такая же, как и в MM6 — просто как бы поверните строчки набок, чтобы они стали столбцами. Получите вот что:

pirates five, one survive
hide the gold, under the sand
white flower, witching hour
bloom upon, a haunted land

Разгадку найдете в описании Evenmorn Island. Дерзайте!

N	Область	Место
1	Harmondale	северо-восточная часть
2	Erathia	юго-западная часть области, необходимо заклинание Fly
3	Tularean Forest	на севере от города, в горном кратере
4	Deyja	у небольшого города в западной части области
5	Bracada	практически в самом центре
6	Celeste City	на востоке от центрального фонтана
7	The Pit	самая западная из всех регионов области, у городского центра
8	Evenmorn Islands	на самом крупном из западных островов
9	Nighon	северо-западный угол
10	Barrow Downs	на юго-востоке от Stone City
11	Eeofol	вдоль южного берега, в центре карты
12	Tatalia	северо-западный угол
13	Avlee	самый западный остров
14	Stone City	в пещерах троглодитов, в северо-западной их части

Торговцы

Торговец продает вам свой товар, вы относите его к другому купцу, который хочет его приобрести, и получаете денежную прибыль. Она не очень большая, но если нужны деньги, то вполне можно сделать пару шоп-туров. Можно просто заходить к торговцам по пути, случайно проходя мимо.

Имя	Место, название дома	Покупает	Продает
Rydric	Harmondale, Farswell Residence	Tularean Wood	Arrowheads
Pip Hillier	Erathia, Hillier Residence	Arrowheads	Griffin Feathers
Robert Belknap	Tularean Forrest, Kerrid Residence	Griffin Feathers	Tularean Wood
Chalindra	Tatalia, Calindra's Home	Enrothian Wine	Sand
Arvin Benecloud	Barrow Downs, Rivenrock Residence	Sand Glass	Bottles
Infernon	Avlee, Infernon's House	Glass Bottles	Enrothian Wine

Магические гильдии

В магических гильдиях вы покупаете нужные вам заклинания. Бывают четыре типа гильдий: в Initiate вы сможете купить только самые простые заклинания, в Adept также продаются заклятья уровня Expert, в Master — уровня Master, а в Paramount, если повезет, вы найдете одно, но самое мощное заклинании конкретной Магии — уровня Grandmaster.

Магия	Initiate	Adept	Master	Paramont
Воздух	Emerald Island	Harmondale	Tularean Forest	Celeste
Вода	Harmondale	Tularean Forest	Bracada	Evenmorn Island
Огонь	Emerald Island	Harmondale	Tularean Forest	Nighon
Земля	Harmondale	Tularean Forest	Stone City	The Pit
Духа	Emerald Island	Harmondale	Deyja	Erathia
Тела	Emerald Island	Harmondale	Erathia	Avlee
Ума	Harmondale	Erathia	Tatalia	Avlee
Тьмы	нет	Deyja	нет	The Pit
Света	нет	Bracada	нет	Celeste

Лампы джиннов

Лампы джиннов вы найдете в областях Deja и Eofol, они сильно напоминают Deck of Fate из MM6. Используйте их на любом персонаже, и он, в зависимости от текущего месяца и числа, получит определенные блага. Обязательно накопите побольше ламп, чтобы в нужный день превратить их в 10 тысяч золота либо в 8 очков навыков. Ни в коем случае не используйте лампы в следующие дни, независимо от месяца: 5 — окаменение, 7 — уничтожение, 13 — смерть, 21 — уничтожение, 26 — окаменение, 27 — смерть.

Дни	1-7	8-14	15-21	22-28
Январь — Сила	+1	+2	+3	+4
Февраль — Интеллект	+1	+2	+3	+4
Март — Обаяние	+1	+2	+3	+4
Апрель — Выносливость	+1	+2	+3	+4
Май — Меткость	+1	+2	+3	+4
Июнь — Скорость	+1	+2	+3	+4
Июль — Удача	+1	+2	+3	+4
Август — Золото	+1,000	+2,000	+3,000	+4,000
Сентябрь — Еда	+5	+10	+15	+20
Октябрь — Очки навыков	+2	+4	+6	+8
Ноябрь — Опыт	+2,500	+5,000	+7,500	+10,000
Декабрь — сопр. к случайно выбранной Магии	+1	+2	+3	+4

Алтари и колодцы (с постоянным эффектом)

В описаниях нескольких областей рассказано о местных фонтанах и пьедесталах, только многие из них хоть и нужны, но дают лишь временный эффект. Здесь перечислены алтари и колодцы с постоянным действием. Обязательно их посетите!

Область	Эффект	Место
Avlee	+2 выносливость	колодец у оружейного магазина
Barrow Downs	+10 сила и выносливость	алтарь на холме в юго-западном углу
Deyja	+10 сопр. Уму, Земле и Телу	алтарь в юго-западном углу
Deyja	+5 сопротивления Огню	колодец в северо-западной части
Deyja	+2 интеллект	колодец у таверны
Emerald Island	+2 удача	колодец у магических гильдий
Erathia	+10 удача	алтарь в юго-восточной части, над рекой
Erathia	+2 сила	колодец в городе
Evenmorn Islands	+10 меткость и скорость	алтарь на самом южном острове

Harmondale	+2 меткость	колодец у магических гильдий
Nighon	+2 обаяние	колодец у таверны
Nighon	+2 очков навыков	колодец у таверны
Nighon	+10 обаяние и интеллект	алтарь в юго-западном углу
Tatalia	+2 скорость	колодец в городе
Tularean Forrest	+10 сопр. Воде, Огню и Воздуху	алтарь в юго-западном углу, на холме

ПУТЕШЕСТВИЯ

КОНЮШНИ

-	Avlee	Bracada	Deyja	Erathia
Понедельник	нет	Erathia (3)	Erathia (3)	Deyja (3), Tularean (2)
Вторник	Tularean (3)	Harmondale (5)	Tatalia (2)	Harmondale (2)
Среда	Deyja (5)	Erathia (3)	Erathia (3)	Tatalia (2), Bracada (3)
Четверг	Tularean (3)	нет	Tularean (2)	Deyja (3), Harmondale (2)
Пятница	нет	Erathia (3)	Erathia (3)	Tatalia (2)
Суббота	Tularean (3)	Harmondale (5)	Tularean (2)	Bracada (3), Harmondale (2)
Воскресенье	Deyja (5)	Erathia (3)	нет	нет

-	Harmondale	Tularean Forest	Tatalia
Понедельник	Erathia (2)	Avlee (3)	нет
Вторник	Tularean (2)	Deyja (2)	Erathia (2)
Среда	Erathia (2)	Avlee (3)	нет
Четверг	Tularean (2)	Harmondale (2)	Erathia (2)
Пятница	Erathia (2)	Avlee (3), Deyja (2)	нет
Суббота	Tularean (2)	Harmondale (2)	Erathia (2)
Воскресенье	Arena (4)	Deyja (2)	нет

КОРАБЛИ

-	Avlee	Bracada	Erathia
Понедельник	Tularean (3)	Tatalia (4)	Avlee (4)
Вторник	Erathia (4)	Evenmorn (1)	Tatalia (2)
Среда	Tularean (3)	Tatalia (4)	Bracada (6)
Четверг	Tatalia (5)	Evenmorn (1)	Tatalia (2)
Пятница	Tularean (3)	Tatalia (4)	Avlee (4)
Суббота	Erathia (4)	Tularean (6)	Tatalia (2)
Воскресенье	нет	Erathia (6)	Evenmorn (7)

-	Evenmorn	TulareanForest	Tatalia
Понедельник	Tatalia (4)	Bracada (6)	Bracada (4)
Вторник	нет	Avlee (3)	Erathia (2)
Среда	Tatalia (4)	Bracada (6)	Bracada (4)
Четверг	нет	Avlee (3)	Erathia (2)
Пятница	Tatalia (4)	нет	Avlee (5)
Суббота	Tularean (6)	Avlee (3)	Erathia (2)
Воскресенье	нет	Evenmorn (7)	Evenmorn (5)

УЧИТЕЛЯ

Всех учителей для вашего удобства я разделил на четыре категории: «Доспехи», «Оружие», «Магия» и «Дополнительное». Уровень, до которого тренирует учитель, может быть Expert, Master, GrandMaster. Для эксперта нужно достичь минимум 4 очков в навыке, мастера — 7, грандмастера — 10. Под местом, где находится учитель,

как правило, понимается его дом, название которого вы сможете увидеть, поводив курсором по карте интересующего вас города.

ДОСПЕХИ

Навык	Уровень	Область – место
Chain	E	Tatalia – Tricia's House
		Tularean Forest – Bith Residence
	M	Avlee – Infernon's House
	GM	Deyja – Nevermore Residence
Dodge	E	Harmondale – Mist Manor
		Bracada – Stone House
	M	Evenmorn – Crane Residence
	GM	Erathia – Wain Manor
Leather	E	Harmondale – Withersmythe's Home
		Avlee – Deerhunter Residence
	M	Nighon – Neldon Residence
	GM	Tularean Forest – Miyon's Home
Plate	E	Stone City – Spark's House
	Tatalia – Weldric's Home	
	M	Erathia – Forgewright Residence
	GM	Bracada – Brand's Home
Shield	E	Erathia – Wolverton
	M	Tatalia – Isram's Home, заснеженная область
	GM	Evenmorn – Smithson's Residence

ОРУЖИЕ

Навык	Уровень	Область – место
Ancient Weapon	E	Light Path – Celeste – Hostel
		Dark Path – The Pit – Hostel
	M	Light Path – Celeste – Hostel
		Dark Path – The Pit – Hostel
	GM	Light Path – Castle Lambent
		Dark Path – Castle Gloaming
Axe	E	Harmondale – Chadric's House
		Avlee – Deerhunter Residence
	M	Stone City – Keenedge Residence
	GM	Tatalia – Stonecleaver Residence
Bow	E	Tularean Forest – Suretail
		Bracada – Smiling Jack's
	M	Nighon – Lanasha's House
	GM	Harmondale – Mark Manor
Dagger	E	Tularean Forest – Ottin
		Bracada – Smiling Jack's
	M	Nighon – Aznog's Place
	GM	Erathia – Sewer – William Lasker
		Tatalia – Fist's Home
Mace	E	Erathia – Harvest Residence
		Stone City – Thorinson Residence
	M	Tatalia – Rothham's House

	GM	Deyja — Felburn's House
Spear	E	Tatalia — Greydawn Residence
		Avlee — Holden Residence
	M	Tularean Forest — Silverpoint Residence
	GM	Stone City — Seline's House
Staff	E	Harmondale — Withersmythe's Home
		Nighon — Hawthorne Residence
	M	Bracada — Penderton Residence
	GM	Avlee — Jillian's House
Sword	E	Erathia — Ravenhill
		Tatalia — Arin Residence
	M	Deyja — Slicer's House
	GM	Harmondale — Chadric's House
Unarmed	E	Harmondale — Mist Manor
		Bracada — Stone House
	M	Evenmorn — Crane Residence
	GM	Erathia — Norris' House

МАГИЯ

Навык	**Уровень**	**Область – место**
Air	E	Tatalia — Storm Eye's House
		Tularean Forest — Windsong House
	M	Avlee — Greenstorm Residence
	GM	Bracada — Gayle's
Body	E	Harmondale — Hillsman Residence
		Erathia — Heartsworn Home
	M	Tatalia — Brother Bombah's
	GM	Avlee — Island — Tempus' House
Dark	E	Deyja — Nightcrawler
	M	The Pit — Maximus
	GM	Castle Gloaming
Earth	E	Harmondale — Kern Residence
		Stone City — Welman Residence
		Tatalia — Redding Residence
	M	Tularean Forest — Stonewright Residence
	GM	Deyja — Avalanche's
Fire	E	Tularean Forest — Treasurestone Home
		Tatalia — Redding Residence
	M	Harmondale City — Temper Residence
	GM	Erathia — Blayze's
Light	E	Bracada — Lightsworn Residence
	M	Celeste — Morningstar Residence
	GM	Castle Lambent
Mind	E	Erathia — Julian's Home
		Nighon — Whitesky Residence
	M	Avlee — Featherwind Residence
	GM	Tatalia — Bremen Residence
Spirit	E	Harmondale City — Stillwater Residence
		Tatalia — Riverstone House

	M	Erathia — Dreamwright Residence
	GM	Tularean Forest — Benjamin's Home
Water	E	Tularean Forest — Whitecap Residence
		Avlee — Ravenhair Residence
	M	Nighon — Dusk's Home
	GM	Harmondale — Torrent's

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ

Навык	Уровень	Область – место
Alchemy	E	Tularean Forest — Willowbark's home
		Bracada — Watershed Residence
	M	Nighon — Elzbet's House
	GM	Avlee — Apple Residence
Armsmaster	E	Tatalia — Steele Residence
		Deyja — Botham's Home
	M	Avlee — Brightspear Residence
	GM	Eeofol — Lasiter's Home
Body Building	E	Stone City — Thorinson Residence
		Bracada — Hollyfield Residence
	M	Deyja — Foestryke Residence
	GM	Nighon — Evander's Home
Disarm Trap	E	Tatalia — Tanen's House
		Erathia Sewers — William Lasker
		Tularean Forest — Fiddlebone
	M	Harmondale — Skinner's House
	GM	Nighon — Silk's Home
Identify Item	E	Harmondale City — Krewlen Residence
		Nighon — Hollis' Home
	M	Bracada — Benson Residence
	GM	Tularean Forest — Blueswan Home
Identify Monster	E	Tularean Forest — Black House
		Nighon — Hollis' Home
	M	Avlee — Swiftfoot's House
	GM	Harmondale — Weider Residence
Learning	E	Bracada — Applebee Manor
		Deyja — Putnam Residence
	M	Nighon — Anwyn Residence
	GM	Evenmorn — Smithson Residence
Meditation	E	Deyja — Wiseman Residence
		Nighon — Whitesky Residence
	M	Bracada — Lightsworn Residence
	GM	Avlee — Kaine's
Merchant	E	Stone City — Thain's House
		Tularean Forest — Weatherson
	M	Evenmorn Island — Caverhill Residence
	GM	Bracada — Brigham's Home
Perception	E	Harmondale Village — Weider Residence
		Avlee — Holden Residence
	M	Tularean Forest — Dotes Residence

	GM	Deyja – Cleareye's Home
Repair Item	E	Harmondale City – Krewlen Residence
		Stone City – Gizmo's
	M	Tatalia – Moore Residence
	GM	Erathia – Gareth's Home
Stealing	E	Harmondale – Skinner's House
		Nighon – Elmo's House
		Erathia Sewers – William Lasker
	M	Deyja – Shadow Runner's Home
	GM	Tatalia – Everil's House

REDLINE GANG WARFARE: 2066

Разработчик: **Beyond Games**
Издатель: **Accolade/Electronic Arts**
Жанр: **action**
Выход: **март 1999 г.**
Требования: **P-200, 32 Мб, рек. 3D-уск.**

Игра, способная родить новое поколение игроков, сочетающих в себе качества гонщиков и десантников

В совсем недалеком будущем профессор психиатрии мистер Рейч изобрел источник бесконечной энергии. Поначалу никто не обратил на него внимания, но спустя несколько лет технология стала известна обществу. Ученые серьезно взялись за бесценное изобретение профессора, который к тому времени уже был посажен в тюрьму за шарлатанство. Развитие технологии привело к неожиданным последствиям: войне за обладание этим источником и появлению корпораций, контролирующих огромные территории.

После ядерной катастрофы мир превратился в пустыню, овеваемую бесконечными ветрами, гоняющими реактивный песок от одного полюса до другого. Но человечество выжило; люди построили огромные города, отгороженные от внешнего мира непроницаемой стеной.

Непроницаемой до недавних пор. В один прекрасный (если в этом мире осталось хоть что-то прекрасное) день на город напала банда Внешних, называющая себя Red Sixers. Вы — случайный человек, владеющий оружием оригинальной конструкции, оказываетесь в самой гуще событий.

STADIUM CITY

Ваша первая боевая вылазка начинается при очень странных обстоятельствах. Вы пришли посмотреть матч на стадион, комментатор спокойно ведет беседу со слушателями, ставит спокойные мелодии, и вдруг вся идиллия разлетается на куски. В город врываются «люди» красного цвета, поголовно вооруженные новейшим оружием. Их цель — убить всех. Главарь, следуя заветам коммунистов, занял радио и телеграф. Про телеграф не уверен, но, чтобы выжить, вам придется пробраться через орды захватчиков и лично поговорить с боссом, а он находится в комментаторской рубке. Старт вы берете из гаража, где для начала можно подняться на небольшом лифте и подобрать несколько банок кока-колы (health) и патроны. Не спешите садиться в машину, попробуйте перестрелять максимум «красных» через пролом в двери.

Как только они станут недосягаемыми для автомата, оседлайте железного коня. Ракетой вышибайте остатки двери и выезжайте наружу, где вас поджидает противник. После расчистки первой площадки походите немного и осмотрите местность на наличие банок со здоровьем и патронов. После этого опять садитесь в машину и через красный туннель выезжайте на арену, освещенную несколькими лучами. Задача та же — убить всех. По туннелям в должны выехать к зданию с красной надписью K.R.I.P. — это и есть рубка комментатора. Где-то на крыше вы впервые столкнетесь с огромным пурпурным парнем с перекачанными руками и безгубой улыбкой.

К сожалению, не выдержав шквального огня с вашей стороны, монстр предпочтет «сделать ноги». Похоже, вы еще с ним встретитесь. В качестве вознаграждения к вам подойдет мужчина в синем и предложит съездить с ним кое-куда, поговорить о том, о сем. Оказывается, он член крупной компании, заинтересованной в новых кадрах.

Здесь вы получите работу, приличный заработок и первое задание. С напарником вас выпустят на территорию, занятую противником. Задача — уничтожить рефлекторные установки и тем самым предупредить передачу энергии на главный аккумулятор.

YAHOOS

Миссия началась из рук вон плохо: за первым же забором вы попадете в засаду, несколько машин и тяжеловооруженные солдаты попытаются остановить вас. Берегите напарника, у него есть странная черта — взрываться от пары ружейных выстрелов. Неподалеку вас ждет первая тарелка. Ей хватит нескольких хороших попаданий, не забудьте только спрятаться до взрыва, иначе вы уйдете в мир иной вместе с ней. Когда разборка закончится, найдите желтую яму (это все, что осталось от тарелки), рядом с ней решетка, заходите туда.

Воспользуйтесь необычной конструкцией здания и перестреляйте всех охранников. На последнем этаже стоит вторая цель. После ее уничтожения в полу появится звездообразная дырка; не раздумывая, прыгайте в нее. Падать не страшно, больше неприятностей поднесут снующие по этажу охранники, неприятно розовые и в мундирах.

Напротив выхода есть еще одна дверь, за которой вас ждет небольшой, но верткий мотоцикл. Скорее всего, он прослужит вам совсем недолго, но не отчаивайтесь — тут неподалеку вас ждет еще куча машин. Сейчас главное — прикончить разбушевавшихся солдат. Проехав по полю с буровыми установками, вы попадете к еще одной тарелке, из которой исходят два луча: красный и синий. Помогите тарелке прекратить трансляцию, после этого откроется еще один выход с большим красным кругом сверху.

Советую сохраниться, ведь сразу за туннелем стоит небольшой гарнизон с несколькими тяжелыми машинами. Секрет: рядом с цепью щитов есть коричневый холмик искусственного происхождения. Попадите в него парочкой ракет, и в вашем распоряжении окажется боевой монстр, в котором легко добить оставшихся врагов. Территория боевых действий небольшая, а тарелок столько, что шансы потерять машину и здоровье от их взрывов очень велики. Стреляйте по ним из укрытия. Когда закончите пакостить врагам, заезжайте в туннель с еще одним красным кругом — финальная арена. Последний и самый главный генератор уничтожается очень просто. Выходите из машины, расстреливайте бочки у земляного вала и, не торопясь, расстреливайте из пулемета три подстанции. После чего как можно быстрее уходите через открывшиеся ворота. Удовлетворив агрессорские потребности компании, вы можете ненадолго расслабиться: есть пара часов до встречи с Главным.

А он не заставит себя ждать и появится с новыми поручениями. В этот раз ему помешали некие тамплиеры, скорее всего, наследники тех самых средневековых, богатых и проклятых. Храмовники соорудили себе убежище, где спокойно молятся и копят деньги. Но в последнее время они что-то разошлись не на шутку и украли огромный боевой корабль вашего босса. Естественно, последний хочет его получить обратно, использовав в качестве руки возмездия именно вас. Лучше с ним не спорить. К крепости вас подвезут на машине, почти к самому входу...

TOXICORP

Облака с зеленоватой подсветкой спокойно плывут по небу, не нарушая общей цветовой гаммы, пустая и оттого мирная дорога зовет в путь. Идиллия, если бы не стражники, забавляющиеся старинным вьетнамским способом недалеко от блокпоста. Они так увлечены стрельбой по живым обездвиженным мишеням, что не заметили вашего прибытия. Воспользуйтесь этим, дайте им почувствовать себя на месте жертв. Тихонько достаньте снайперскую винтовку и как можно быстрее перестреляйте их, пока кто-нибудь не поднял тревогу. Висящих уже не спасти, поэтому подойдите к одинокой машине (почему здесь никто никогда не забирает ключей из замка зажигания?). Неплохая находка, стандартная машина, стоящая на вооружении тамплиеров, но с хорошим водителем она способна превратиться в настоящего убийцу.

Пора двигаться вперед. Чуть дальше, за поворотом, вам навстречу мчится на полной скорости бензовоз, и не дай вам Бог в него врезаться! Потеряете не только машину, но и себя. Попробуйте уступить ему дорогу и спокойно продолжайте путь к цитадели. Через ворота, к сожалению, мирным путем пройти не удастся, поэтому придется принять бой и разнести всех в клочья. Всех не перебьете, лучше позаботьтесь об открытии ворот. За стенной балкой вы увидите небольшую кнопку красного цвета, выходите из машины и активизируйте ее. Первый заслон рухнул. Между первыми и вторыми створками есть еще одна кнопка и несколько солдат с мощными автоматами. Вход открыт. Здесь придется немного повозиться — слишком много защитников. Если вы увидите, что всех не уничтожить, спрячьтесь за зданиями. Там еще стоят взрывоопасные бочки. Добавьте огонька, чтобы половина здания взлетела на воздух, тем самым вы откроете себе доступ в святая святых крепости — к внутренним помещениям. Когда найдете комнату с решеткой в центре, нажмите кнопку на стене, она приводит в действие лифт. Осторожно спуститесь вниз, успокойте стражников и выходите в дверь напротив. Ваша первая цель — найти комнату с генераторными установками, отгороженными защитным экраном. Он снимается очень просто, достаточно лишь расстрелять пульты управления, стоящие вдоль стенок. После этого включите рубильники, которые находятся на задних стенках генераторов. Все это привело к открыванию нескольких дверей. Выходите в коридор и посетите оружейные комнаты. Обязательно найдите что-нибудь взрывающееся, иначе придется возвращаться. После изымания оружия у населения войдите в большую дверь, ведущую в храм. Если так случится, что вы выживете, то вам дорога через заднюю дверь (промежуточная уничтожается одной гранатой или ракетой) в главный ангар. Пришло время позабавиться снайперской винтовкой. Отстреляйте стражников на подвесном мостике, дабы не возиться с ними в будущем, и шагайте по левой стороне, пока не найдете комнату с компьютерами. На центральном столбе есть кнопка, приводящая в действие лифт на нижние этажи, вот она нам и нужна. Очень кстати будет вооружиться, куча боеприпасов чуть дальше по коридору за ящиками. На лифте спускайтесь вниз и попробуйте убить летающего монстра. Если удастся сделать это, в ваше распоряжение попадет второе «чудо техники». Очень простое в управлении, в меру подвижное и великолепно вооруженное. Центральной пушкой разнесите ворота ангара, сразу за ними опять вас поджидают толпы врагов, что в туннеле, что снаружи. Но при помощи летающего танка убить их всех не составит особого труда. Как только восстановится энергия в первом орудии, высадите главные ворота. Поздравляю, миссия окончена. После нее заказы посыплются, как из рога изобилия. Не успели вы ботинки просушить от вражеской крови, как уже зовут на следующее задание.

RED 6

Red Sixer'ы не дают покоя начальникам вашей компании. В этот раз они оказались повинны в выработке отрицательно заряженного оргона. Построив свою электростанцию, Красные преспокойно мутировали, поедали себе подобных, в общем, наслаждались жизнью. Все было бы хорошо, если бы не оргон, который они гнали прямо из земли. Еще немного, и вся планета взорвалась бы от гигантского количества отрицательной энергии. Мир превратился бы в хаос. Почему я все время употребляю частицу «бы»? Потому что уверен: если вы взялись за дело, то все будет хорошо. Удачи вам в разрушении электростанции, и берегите свою машину.

Оказавшись внутри крепости, перебейте всех защитников. Сидите в машине до тех пор, пока не убедитесь, что никто уже не приедет. Это очень важно, потому что появившийся неожиданно солдат может запороть всю вашу «миротворческую» миссию, преспокойно расстреляв автомобиль во время вашего отсутствия. Справа от главного входа есть небольшой ангар с заклинившей дверью. Не стоит туда ломиться, лучше подойдите сзади и с приличного расстояния подорвите цистерну у стены. Эффект стопроцентный — стена здания разрушена. Внутри расстреляйте все приборы, пока голос за кадром не скажет, что у электростанции наступили критические дни. Бегом наружу к автомобилю. На нем теперь можно въехать в подземный ангар, ранее перекрытый силовым полем. Видите знаки на стенах, запрещающие вести стрельбу вблизи легковоспламеняющихся предметов? Наплюйте на них и сделайте пару выстрелов прямо по бочкам, что стоят за решеткой. Взрывная волна разнесет стену по кирпичикам. Все, можно войти в комнату, где находиться кнопка активизации лифта, ведущего к жерлу электростанции. Выезжайте наружу и на всех парах мчитесь к центральной башне. Грузовой лифт поднимет вас на самый верх, где после недолгих поисков очередной кнопки вы встретитесь с автомобилем противника. Лучше всего будет скинуть его ракетами с моста. По крайней мере, убить его обычным путем не так-то просто. Настало время заняться высокогорными гонками. Финиш — кратер «вулкана». Попрощайтесь с вашим автомобилем и, смахнув скупую мужскую слезу, сбросьте его в красную пропасть. Лучше с ним не падать, у вас еще 8 заданий впереди, поэтому бегите как можно быстрее к лифту, а после и на волю, в родное гнездышко. Прощальный взгляд на дело ваших рук... Красотища-то какая!

AIRPORT

Не успели вы отчитаться за выполненное задание, как приходит новое, конечно же, более сложное. Можно даже сказать, местами непроходимое. Но взялся за гуж... Делать нечего, отступать поздно, тем более, что миссия интересная. Парни в лаборатории одной из внешних банд придумали новый вид оружия — электромагнитную ракету (EMP rocket), обладающую поистине замечательными свойствами. Стоит ей попасть в какое-нибудь транспортное средство, как оно мгновенно останавливается и выбрасывает своего водителя. Вам же остается добить ошеломленного противника и занять его место в автомобиле. Так вот, эту самую суперракету корпорация продала банде Красненьких. Продала небольшое количество, но и это может серьезно попортить кровь вашей компании, ведь финальная битва не за горами, любое отклонение чаши весов может иметь решающее значение. Исходя из вышесказанного, Главный прикажет вам выкрасть ракету в момент ее доставки на базу Красных. Теоретически это выполнимо, но придется очень сильно постараться.

Вам выдадут ключи от небольшого броневика и помашут платочком, когда вы будете исчезать за линией горизонта. Легче всего будет проехать немного по эстакаде.

Как назло, строительство ее не закончено, поэтому небольшой прыжок обеспечен. Кстати, если вы не желаете сломя голову прыгать в ад, то можно еще сделать так: съехать с нее где-нибудь посередине и аккуратно заехать на песчаную насыпь. Вам решать. Советую первым делом отстрелить подвешенную турель и потом уже заняться машинами и человечками. Одна просьба — аккуратнее с бензовозами, не то чтобы я беспокоился за ваше здоровье (от взрыва все разносит в клочья), просто они понадобятся в целом состоянии немного позже.

Когда вы разделаетесь с основной массой врагов, выходите из машины и подойдите к бензовозу. Наконец-то можно покататься на гражданском транспорте!

Только не врезайтесь. Подведите эту бомбу на колесах к двери ангара и откуда-нибудь из-за угла выстрелите в цистерну. Взрыв проломит приличную дыру в стене, заодно унеся с собой несколько вражеских жизней. Помолитесь над их останками и входите в здание аэропорта. Внутри вас ждут, но им недолго осталось... Поднимитесь по эскалатору наверх к дверям. Немного по коридору, и сразу сохранитесь, ибо время быстротечно и имеет привычку не вовремя заканчиваться. Все действия в дальнейшем вам придется делать максимально быстро, не отвлекаясь на мелочи. В холле поверните направо и следуйте в темный проход. По металлической лесенке спускаетесь вниз и находите комнату для приема багажа. Там два ленточных транспортера и кнопка, приводящая их в действие. Как только они заработают, прыгайте на один из них. В конце путешествия вы обретете Gauss gun и двойную убойную силу всего оружия. Вернитесь в зал, где пошло время, и теперь заходите в левую дверь (про кнопку не забудьте). Лифт поднимет вас на смотровую башню, прекрасное место для отстрела всего живого в округе. Пулеметом разбейте мешающие стекла. К этому моменту на таймере останутся считанные секунды. Делайте из самого мощного оружия выстрел по вертолету. Тридцать секунд на то, чтобы прикончить его. Патронов должно хватить, попробуйте только как можно меньше промахиваться. Если дойдет дело до взрыва, спускайтесь вниз и найдите EMP rocket. Используйте ее для захвата вражеского автомобиля и отправляйтесь домой. Опять на время...

FREAKWAY

...Началось все с милой беседы. Добрый босс с улыбкой сказал, что одного из его помощников разорвало давеча миной, теперь ему нужен новый. Но может ли он доверять вам? Вот тут я обиделся по-настоящему: можно ли доверять человеку, потерявшему литры крови на миссиях, можно ли доверять ветерану бесчисленных схваток, стою ли я доверия, выполнив задания компании, за которые сам Бог не отважился бы взяться? Ладно, засунув чувства поглубже, послушаем дальше. Это не то чтобы полноценная миссия, нужно лишь пройти через ад, называемый местными жителями ареной. Задание — убить всех. Убить так убить, нам не впервой. Тем более, что звездочки на погонах светят.

Прохождение до смешного простое. Крошите энное количество человеко-машин, забираете что-нибудь и двигаетесь дальше. На первой арене проблему представляют только солдаты, вооруженные ракетницами. Но они чересчур медлительны, поэтому лучшим оружием против них оказались стрэйф и пила. Для знатока сражений по сети этот уровень будет даже некоторой издевкой. Слишком глупые противники.

На вторую арену вы уже приедете на собственном автомобиле. Соперники снова не блистают интеллектом, давят только массой и скоростью. Если компьютер не притормаживает, то на битву у вас уйдет порядка десяти минут. Не буду дальше распространяться насчет крутости пейзажей и прочего оформления. Сами увидите, ес-

ли время на это останется. В принципе, вам еще должен помогать напарник, но он покажется только на последней арене, когда вы будете добивать предпоследнего врага. Так вот, он приедет, врежет всем, а вас отправит искать выход.

CHALLENGE

Босс доволен. Но это не все, вы прошли только половину испытания. Если бы нашим военным ТАК доставались звания, то наша армия стала бы сильнейшей в мире или самой малочисленной. Вернемся к игре, надо одолеть в равном бою лейтенанта Борка, правую руку Главного. Сражаться будем на машинах. Условие одно: когда прикажут убивать, вы будете убивать, когда скажут остановиться, вы остановитесь. Сражение началось. Не скажу, что Борк слишком крут, но повозиться придется, в основном из-за его мобильности. Вроде уже близок его конец, Главный надрывается в мегафон, чтобы закончили битву, но упорный лейтенант и не думает сдаваться. Так и взорвался бы, если не нападение на базу. Несколько машин Красных неизвестно каким путем пробрались на базу и пытаются подорвать склад с боеприпасами. Не дайте им это сделать, Борк подождет... После уничтожения последнего террориста на поле боя приедет «лимузин» босса, который заберет вас оттуда, причем не просто так, из сострадания, а для выполнения следующего задания. Задания, достойного лейтенанта.

SUNCTUM

Вновь на мировой арене появляется банда недобитых тамплиеров. В этот раз они позарились на особый химический состав, именуемый в народе Serum. Вы обязаны лишить их пробирки с этой формулой, ибо, если она попадает в плохие руки, конец Земли становится слишком близок. Ride and retrieve Serum! Когда вы окажетесь в зоне боевых действий, у вас будет всего пара секунд, чтобы осмотреться и включить подходящее оружие. Идти нужно будет только вперед и по стрелкам (вы, наверное, уже заметили, что в игре нет никаких лабиринтов, подобных «еретическим»). Внимание, пожалуй, стоит уделить лифтам, точнее, солдатам с базуками, которые катаются туда и обратно, попутно засыпая вас ракетами. За одним из поворотов вы увидите переулочек, заканчивающийся тупиковой стеной. Пальните по ней мощной ракетой, и вашему взору предстанет броневик, вооруженный превосходными ракетами и мощным пулеметом, плюс ко всему будут патроны к вашему личному оружию.

Буквально через дом вам встретится портал небольшого храма, его дверь также хорошо взрывается парочкой выстрелов. Несколько повисших тел хорошо смотрятся на освещаемой факелами стене, распятые уже мертвы, поэтому облегчать их страдания не нужно. Внутри центрального тела вас ждет recharge. Не поленитесь сделать парочку выстрелов, они того стоят. Здесь все, идем на поиски центрального храма. Осторожнее на минном поле! А лучше, чтобы не рисковать, зайдите за решетку и спрыгните в вентиляционную шахту метро. Я уже не говорю об отстреле безумного количества врагов... Пройдите через станцию и поднимитесь на поверхность через противоположный выход, не забудьте прихватить EMP rocket, по-другому с машинами не совладать. Битва оказалась короткой, пройдите через площадь (не поскользнитесь на лужах крови) и войдите в главный храм тамплиеров. Красиво, ничего не скажешь, игра красок с огненными стенами прямо поражает воображение, и я чуть не забыл о том, что надо еще кого-то убить. Идите вдоль стены направо, пока не спуститесь в полуподвально помещение, наполненное до краев обреченными и оттого злыми тамплиерами. Цель — взять патроны для gauss gun'а.

Когда получите их, вернитесь в центральный зал с огромным кельтским крестом, к которому приделаны угли. Говорят, что на них тамплиеры поджаривают неверных. Так как вы — тоже «неверный», поворачивайте своим телом крест до тех пор, пока не откроется дверца в центральной башне, точнее, не дверца, а что-то вроде лифта. А вот и смертушка, кидается молниями, что-то противно шепчет. Спастись, хотя бы временно, от ее лап можно под анфиладой. Быстро включите gauss gun и так же быстро лишите ее всех рук, главное — чтобы патронов хватило. Если вы еще не заметили, то на шее у нее болтается колба с нужным вам препаратом. Отстрелите ее, если понадобится, вместе с шеей. После заходите в небольшой лифт и поднимитесь на поверхность. Свежий воздух! После провонявших потом, страхом и горелым мясом подземелий ветерок кажется вселенской благодатью. Но это не все. Вам еще надо справиться с главным хранителем колбы. Представляете себе — прожить жизнь только для того, чтобы охранять какую-то дурацкую колбу?.. Этот Страж вооружен электрической дубинкой-посохом. Он неплохо владеет им, да и запас жизни у него большой, поэтому будьте готовы, здоровья вам нужно ох как много.

BOOM

Не знаю даже, как вам сказать. Это задание оказалось для меня излишне сложным, надоедливым и красивым. Специалистам по 3D-шутерам придется поднапрячься и переквалифицироваться в гонщиков. Уровень владения дорогой и рулем тоже должен быть хорошо развит. Дело в том, что вылезть из машины вам не дадут, вам остается только гнать с безумной скоростью вперед, к неизвестному финишу. История такова. Ваш коллега по имени Дин заболел, а в его обязанности входила доставка ценных грузов. Вас, как отличившегося члена корпорации, попросят заменить его. Делать нечего, соглашайтесь. Как только вы минуете первый блокпост, ехидный голос за кадром сообщит, что к автомобилю прикреплена бомба, которая взорвется через несколько минут. Оказывается, это не случайность: за рулем должны были оказаться именно вы, ведь только вы ответственны за пропажу Серума из храма тамплиеров. Доигрались, значит. Теперь вам мстят. Я могу дать только несколько советов: держитесь дороги, так как срезать опасно из-за ловушек. В то же время нельзя терять времени. Враги, а они вам встретятся, попытаются остановить машину. Вы, не обращая внимания на повреждения, гоните вперед, взрывая кучи мусора на дороге. На мостах вообще лучше снижать скорость, потому что они склонны взрываться под колесами, сбрасывая вас в пропасть. Когда въедете на территорию Красных, главную опасность будут представлять лужи лавы и темное покрытие дороги, которое постоянно норовит потеряться среди холмиков и впадин. Ну вот и все. Вверяю вас в руки Бога и оставляю на произвол Судьбы: мучайтесь и наслаждайтесь.

AREA 51

Центральный Штаб, как и положено любому Центральному Штабу, проводил сверхсекретные испытания в подземных бункерах. Очередной эксперимент накрылся, скорее всего, из-за недостаточного финансирования, и про бункер забыли. Через несколько лет интерес ко всяким техническим разработкам возрос, было решено исследовать бункер и продолжить увеличивать научный потенциал страны. Первая специальная группа исчезла через несколько часов после спуска под землю. Вслед за ними послали поисковую команду, та тоже не продержалась долго. Руководство компании почесало большие затылки и решило отправить боевые отряды, потому что кто-то высказал предположение о возникновении новой расы, рожден-

ной в ходе чудовищного эксперимента. Отправили... На следующий день из дырки полезли существа, подозрительно напоминающие скелеты в железных доспехах. Они начали терроризировать округ, разозлив тем самым Главного и подписав себе смертный приговор. На его исполнение единогласно решено было послать вас.

Пока вы будете очищать туннели от всякой нечисти, все остальные будут поддерживать вас морально, кружа около входа и посылая дружеские сообщения по пэйджеру. Вперед! Для начала вам нужно войти в туннель, для чего разнесите в щепки (если так можно сказать) огромную турель при входе. Ваши напарники разберутся уже с мотопехотной армией противника. Через пару секунд блуждания по прямому туннелю вы попадете в огромный зал с подвешенной под потолком гигантской «люстрой» зеленого цвета. Пол стеклянный, поэтому прыгайте без опаски и расстреливайте всех чужих. Ваш напарник обеспечит поддержку с тыла, пока вы будете пробираться к лифту, обозначенному ярко-зеленым прямоугольником. Поднимитесь наверх, где о себе напомнят ребята-скелеты, вооруженные мощными штуками, великолепно приспособленными для отрывания вашей головы. Попробуйте расправиться с ними первыми, тогда у вас появится возможность пару раз приложить свою руку к сканеру отпечатков ладони. Вас, наверное, ждали, потому что отпечаток сошелся, вам дадут зеленый свет, а в придачу — запуск большой турбины. Вы прыгнете в неизвестность. Сейчас опишу ее: зеленоватая дымка, создающая атмосферу неглубокого погружения в канализацию, красиво подсвеченные входы в боковые туннели, куча мелких пакостников под ногами, хорошо умирающих после воздействия на них зелеными плевками, и полная оторванность от внешнего мира, единственная связь — странного вида коленчатая труба. Продираясь сквозь орды монстров, зайдите в любой туннель и ходите по нему до попадания в круговую комнату с четырьмя трубами по углам. Идите вперед, пока не провалитесь в ямку, выкинувшую вас в более глубокое помещение, куда даже сигнал рации не проходит. Здесь все идет кругами, поэтому сбиться очень сложно. Вам нужно повернуть в первый туннель и провалиться в самый ад. Не теряйте времени на монстров, всех не перебьете; зажгите зелеными плевками фонарики под куполом. Они немного напоминают осиные ульи, свисающие на ниточке. При попадании они засветятся красивым зеленым светом и заставят работать какой-то секретный генератор. Войдите в мощный луч энергии, который вынесет вас на поверхность, прямо в стальные объятия Главного. Он вас расцелует, может, медаль даст, и поедете вы к себе на базу, где уже ждут новые задания, новые проблемы.

BARRAGE

Выброс энергии из секретной лаборатории привлек внимание Красных, база которых, оказывается, располагалась не так далеко от вашей собственной. Главнокомандующий вражеских сил объявил сбор всех войск в этом регионе. Похоже, его желание уничтожить компанию достигло своего эмоционального предела, и скоро грядет финальная битва. Но к ней еще нужно подготовиться: изготовить оружие, патроны, обзавестись припасами и энергией.

Босс решил применить тактику, которая существовала с незапамятных времен: перекрыть врагу доступ к энергии или уничтожить эти источники. Для этого нужно было заслать диверсанта в самый лагерь врага. В качестве добровольца-смертника, решено было отправить вас. Угрюмо хмыкнув, вы согласитесь, а что еще делать? Смысл операции таков: Красные каким-то чудом захватили электростанцию недалеко от вашей базы, теперь они могут с легкостью покорить и вас. Чтобы победить,

нужно отключить все четыре реактора, заодно взорвав главный котел. Боевым другом в этот раз окажется небольшой верткий мотоцикл.

Лучше всего не заострять внимание на каждом отдельном враге, а пронестись на всех парах к красным воротам. За вторым заслоном вы увидите открытую площадку с двумя боевыми турелями. После их уничтожения подойдите к воротам с двумя табличками «Biohazard». Первым делом отстреляйте при помощи снайперской винтовки охранников, гуляющих по залу, но ни в коем случае не входите внутрь! Туда можно заехать только на каком-нибудь транспорте, иначе вас разнесет на кусочки. Судя по всему, это шлюзовая камера. Подождите, пока пройдет время, и выезжайте из противоположной двери.

К стае врагов добавится и еще кое-кто на крутой машине... Вашей целью на данный момент будет проникновение в туннель, ведущий в недра станции. Попробуйте найти путь наверх; когда выйдете уже на открытое пространство, поверните сразу направо и по узкой дорожке пройдите немного вперед, пока у вас не появиться возможность спрыгнуть на дорогу уровнем ниже. Нажатие кнопочки отключит огненную преграду в очередной лифт. Теперь несколько раз поднимитесь на разных лифтах наверх, пока не попадете в комнату с бочками и трещиной в стене. Вот ее надо взорвать. Осталось уничтожить солдатиков с белыми пулеметами и orgone transformer. Для уничтожения последнего вам придется в последний раз подняться наверх и «заплевать» турели на соседних вышках. За секунду до финального взрыва вертолет босса заберет вас с гибнущей станции, поэтому не бойтесь, все будет в порядке.

SHOWDOWN

Ваши террористические акты заметно ослабили противника, но он не торопится сдаваться. На свой страх и риск Главнокомандующий отдал приказ атаковать вашу базу. Прибыв на Совет, вы будете поставлены в известность и посланы на защиту базы. Вашей боевой точкой окажется левая турель у входа. Но до нее еще надо дойти: враг оказался неожиданно близко, автоматчики пробрались аж до центральной комнаты. Устилая их трупами пол, вырывайтесь на поверхность. Даже не пробуйте залезть в их автомобили — сработает сигнализация и вас выбросит мощным взрывом наружу.

Какие я могу вам дать советы? Только один — не экономьте патроны, ибо жизнь куда дороже; еще берегите турель напарника и не стреляйте по автомобилям, проникшим на территорию базы, ими займутся пехотинцы. Конец близок. Вот только чей? Все зависит от вас.

REQUIEM: AVENGING ANGEL

Разработчик: **Cyclone studios**
Издатель: **3DO**
Выход: **апрель 1999 г.**
Жанр: **3D-action**
Требования: **P-200, 32 Мб, рек. 3Dfx**

Ух... красиво, со вкусом и очень стильно!

Angel came down from heaven yesterday,
She stayed long enough to rescue me.
«Angel», Jimi Hendrix

История началась. Ангел Малахи получил инструкцию сверху: бороться с мировым злом, искореняя его по всей Земле и прилегающим к ней территориям. Случилось вот что. Падший ангел по имени Лилиф, «симпатичная» девушка, решила упасть окончательно и завоевать весь мир. Неизвестно, зачем ей понадобились люди и их мелкие делишки, но злой ангел призвал на свою сторону адских чудовищ и не менее адских людей из параллельного измерения. Поначалу никто не обратил внимания на выскочку из Преисподней, но через некоторое время она хитростью и оружием покорила все уровни Ада. Чтобы угомонить ее, Бог послал закаленного воина-ветерана — ангела Аарона, но и он не смог ничего сделать, так как сила Лилиф крепла с каждым днем. Вернемся к нашим человеческим делам. Люди, успокоенные мирным временем, принялись изучать космическое пространство; вслед за Гагариным на орбиту Земли была запущена первая Национальная Космическая Станция «Левиафан». На нее возлагались большие надежды. К сожалению, им не суждено было сбыться — Лилиф отобрала у людей все, захватив считавшуюся неприступной космическую крепость. Вот тогда Бог разгневался не на шутку и послал в бой вас.

CHAOS

Приветствую вас в начале начал, отсюда начинается Все, отсюда начнете и вы. Проникнув через туннель из Рая в Хаос, вы должны будете найти портал, способный в мгновение ока донести вас в измерение людей под названием Creation, в город высокой культуры — New Damascus. Там вы встретитесь с первыми отрядами армии Лилиф. Чтобы стать похожим на ангела, вам нужно «отрастить» крылышки на спине (здесь эту операцию сделать очень легко: пройдите через цветной витраж, который виднеется впереди, и полетели...).

Придется немного поблуждать по извилистым коридорам, послушать хор местных мучеников и насладиться всеми оттенками красного, это все нужно для проникновения во внутреннюю атмосферу игры. Иногда в дрожь бросает, когда проходишь мимо торчащих из стены рук — а вдруг схватят сзади?.. Но нам не до этого: враги не ждут, на поверхности гибнут люди, поэтому поторопимся. На перекрестке поверните налево и запрыгните на дорожку, по раскраске изумительно напоминающую мозги (где-то за витражом вас поджидают несколько крошечных зубастых созданий). Идите вперед по широкому коридору, пока не наткнетесь на зал с дождевыми червями-переростками. Откормились-то как на бедных грешниках! Поста-

райтесь не попадаться им в пасть, это может плохо кончиться. Когда, наконец, вы дойдете до зала с двумя статуями, постарайтесь найти дырку в полу и благополучно туда упасть, не забыв отстрелить все конечности двум нападающим. После первой серьезной разборки залетите в трубу (вас об этом предупредят). Несколько минут в туннелях-сосудах пойдут вашим нервам только на пользу, поэтому поищите сами перекресток с еще одной дыркой. Перепрыгните через нее, да так, чтобы попасть в туннель с тремя головами на стенке. Теперь только вперед, по коридору, через белый зал, по ступенькам наверх, к порталу. Еще вам встретится такое место, где вы столкнетесь с «голограммой» самой Лилиф, которая по-дружески предупредит вас, что лучше не совать нос в ее дела, ибо можно закончить так же печально, как и смелый Аарон. Если испугались — выключайте игру, если нет, то перелетите через пропасть. Конец близок.

CREATION

Вот вы и в городе; все в лучших традициях «Терминатора»: молнии, взметнувшаяся пыль и испуганные голуби. Бог пошлет вам сообщение, в котором предупредит, что атака — не лучший способ выполнения поставленной задачи. Против вы ничего сказать не можете, поэтому придется несколько раз перетерпеть и не стрелять по захватчикам. На данный момент задача такова: найти паб Джона, где покойный ныне Аарон вступал в контакты с членами подпольного Сопротивления. Будем искать...

От места прибытия поверните направо и вскоре поднимитесь по мосту. Слышите звуки выстрелов? Надо разобраться. Так и есть, страдают невинные граждане (вообще по всему уровню валяются тут и там трупы). Подождите, пока горожан отстреливают, и только после этого обработайте молниями солдат. Тем самым вы убережете себя от случайного попадания в мирного жителя (чтобы не попортить себе репутацию). Поднимите патроны. Вы разве не знали, что ангелы преспокойно пользуются человеческим оружием? Ладно, идите по переулку вглубь квартала. Еще один расстрел.

Несмотря на очевидный беспредел охранников, прикиньтесь зевакой и мирно протопайте мимо в арку — вам же лучше будет. Там поднимитесь наверх, где обнаружите рычаг, активизирующий потайную дверь. Подергайте за него и прыгайте вниз, это лучший способ успеть войти в коридор до того, как вас прижмет. Еще один перекресток, лучше повернуть налево и пройти через коридорчик, красиво освещенный желтыми огоньками. Так попадете в зал. Хорошо исполненное журчание воды настраивает на то, чтобы отвлечься от игры на пару минут. Если все нормально, тогда подберите за колонной пистолет, который лежит рядом с убитым воином. Боже мой, сюда пробрались создания Хаоса! Недолго осталось Земле жить в спокойствии...

Поднимитесь по лесенке и издалека разбейте одним выстрелом стекло. Патроны можно не экономить, на протяжении всего уровня вы будете добывать их из трупов врагов в достаточном количестве. Прыгайте в образовавшееся отверстие, где вас уже ждут. Убейте врага, после аккуратно сдвиньте с места очередной рычаг и выходите в дверной проем с красной подсветкой. Кстати, все солдаты умирают от одного попадания из пистолета в голову, поэтому, если есть время, прицеливайтесь хорошо. Вам это пригодится и для спасения граждан, вечно выскакивающих из-за угла под пули. Поговорите с алкоголиком. Он расскажет вам слезную историю про похищенных жен и детей, про солдат-террористов. Не время распускать нюни — делом заниматься надо.

От двери теперь идите вверх по лестнице, где через несколько пролетов вас встретят старые знакомые, вооруженные автоматами. Отстреляв их, выбейте решетку и заползайте в вентиляционную шахту. В конце концов, провалившись в дырку и сломав пару ангельских ребер, вы окажетесь в другой части города. Бегите направо к плакату «Riders», там вы найдете нужный паб. Поговорите с барменом, пропустите стаканчик, главное — не перебрать и не забыть получить пропуск через внешние ворота (Access paper). Теперь вернитесь к месту «выпада» и шагайте дальше к воротам. Лучше всего будет перебить охранников, пользуясь внезапностью, потрогать пульт у ворот и войти в комнатушку. Там разбейте окошко, и можно вылезать по другую сторону ворот.

HOTEL

По пэйджеру вас попросили найти Elijah'a, который скрывается от солдат в отеле «Paradise». Проходя мимо, спасите милую девушку от грязных домогательств солдафона, после чего быстро, пока не пришли его друзья, шмыгните в ворота. Там идите вниз, в складское помещение. Дойдите до его конца, огибая ящики и отстреливая мешающихся под ногами подозрительных личностей. За поворотом поднимитесь по крутой лесенке и прыгайте в воду. Ангелы тоже должны дышать, поэтому быстрее всплывайте в полицейском участке, где надо «одолжить» полицейское удостоверение. Выход в конце зала. Дойдите снова до места купания, вставьте полученную карточку в считывающее устройство. Путь свободен, даже подумать хорошенько не дали, слишком все здесь просто. Наверху вас наконец-то осчастливят хорошим оружием — Assault rifle. «Косит» всех в радиусе сотни метров, убойная вещь (для второго уровня). Готовьтесь к прыжку через окно в вентиляционную шахту (какая-то нездоровая любовь у разработчиков к вентиляции...).

Дворец правосудия, судя по изображению Фемиды. Красиво сделано, и девушка красивая. Если бы не сотни врагов, можно было бы даже пожить здесь. Готический стиль немного приелся, но выглядит все на сто баллов. Дворец сделан по круговому принципу, без особых излишеств, поэтому вы не потеряетесь. Просто идите все время наверх, пока не выйдете на улицу. В городе сразу заворачивайте в переулочек, где, минув воду и туннель, окажетесь по другую сторону запертых ворот. Опять идите в переулок, и через несколько шагов вы упретесь в дверь, которая не замедлит подняться и одарить вас новой способностью — Haste. Придется немного охладить ваш пыл — вам снова в канализацию. По другую сторону от входа, в небольшой бойлерной, вы найдете две кнопки, который лучше нажать — они открывают боковые подводные шлюзы. Через них вы сможете пробраться в другой отсек.

По гнилой деревянной лесенке поднимайтесь наверх, особо не заостряя внимания на охранниках. А они наглеют! Лезут прямо под пули, забывая обо всем на свете. Когда покончите с ними, обойдите кругом центральное здание и подойдите к вертикальной неоновой лампе. Ну, вот мы и на условленном месте. Отель «Парадиз» приветствует вас! Сначала к консьержке, т. е. налево. По второму коридору идите к лифтам и ресторану. Поесть не дадут, зато красиво взорвут гранату где-то над вами. Поднимитесь наверх. Так и есть — разломали стену, вандалы. Воспользуйтесь отверстием и поднимитесь на крыше лифта на нужный этаж. Одна дверь не заперта, еще один длинный коридор за ней. Уберите оружие, здесь стрелять не в кого. Перед вами два телохранителя Елиаха. Попросите их пропустить вас, ведь вы — посланник Господа. Пропустили. Девушка оказалась на редкость сговорчивой, даже небольшую базуку подарила. Правда, сделав из вас мальчика на побегушках, т. е. дав задание. А заключается оно в спасении какого-то невинного человека, заперто-

го солдатами в Башню. Придется искать вход в нее; сами напросились служить Вечному Добру, теперь отдувайтесь.

TOWER

Закончили говорить — повернитесь, увидите открывшийся люк в полу. Ползать придется по пыльному трубопроводу на четвереньках, слава Богу, недолго. Когда перед вами окажется шахта лифта, прыгните на лестницу и самостоятельно поднимитесь на самый верх. Гигантский прыжок завершит всю эту опасную операцию. Теперь поворачивайте налево, лифт поднимет вас на крышу здания. Там только трубы и солдаты, постоянно выскакивающие из-за углов с кровожадными намерениями. Но в качестве утешения вам разрешат использовать заклинание Locusts, довольно интересную штуку. Вернемся к крыше: пару раз прыгните вниз по уступам, пока не попадете на узкий карниз. Аккуратно пройдите по нему за угол здания. Навстречу вам выбегут два солдата, бедняги... Подходите к двери, она открывается при помощи огромной кнопки на стене.

Быстро сбегайте вниз, через несколько пролетов вы на полном ходу вылетите в открытый зал. Если подняться по лесенке, то получите за труды несколько аптечек, если же вам они не нужны, идите по желто-зеленому стоку. Обойдите здание вокруг, тогда попадете в огромный зал. Судя по всему, это задний двор крепости, где происходит разгрузка транспорта. Сейчас лучше всего будет сохраниться, ибо придется много бегать и прыгать. За подъемным краном из стены торчит кнопка, запомните ее. А пока сходите к двери, поднимитесь наверх, в общем, расчистите территорию для полетов. Когда всех перебьете, вернитесь к вышеуказанной кнопочке. Используйте заклинание Haste, удобней будет «привязать» его к клавише, находящейся недалеко от клавиш движения. После этой процедуры нажмите кнопку и бегите со всех ног наверх. У вас есть восемь секунд, чтобы успеть прыгнуть на поднимающуюся платформу. Если все получилось, сохранитесь еще раз. Будем прыгать со стрелы на тоненькую балку, выступающую из стены, предварительно выбив выстрелом вентиляционную решетку.

Вы внутри, во вражеском стане. Задача — найти и освободить Юдифь. Проползите немного вперед, пока не провалитесь (пол прогнил весь, видимо, финансирование крепости страдает...). Мимоходом расстреливая прилипчивых солдат, прогулочным шагом идите по прямой, до указателя. Пока не сворачивайте никуда, прежде поднимитесь по лесенке наверх и отключите противно орущую сигнализацию. Вот когда спуститесь, тогда и пройдемся по «магазинам» (Armory). Здесь все просто: по лестнице можно даже не подниматься, лучше спуститесь вниз, там лежит Combat shotgun, вещь полезная во всех отношениях. Большинство врагов погибает от одного удачного выстрела. Когда закончите любоваться убойной силой новенького ружья, вернитесь к развилке и идите в сторону «interrogation».

Через несколько шагов вы снова окажетесь на перекрестке. Налево будет красная комнатка с крестом. Распятая девушка жалобно кричит и извивается, тут даже ангельское сердце не выдержит. Подойдите к ней и поинтересуйтесь, не ее ли зовут Юдифь, как она оказалась в таком положении, можете ли вы сделать для нее что-нибудь и так далее, пока жертва не попросит выключить некий прибор, «приклеивающий» ее к кресту. Поднимитесь наверх по лестнице (на перекрестке прямо). Перед вами будут три монитора с непонятными символами. Поставьте их в таком порядке (от двери): зеленый — светло-зеленый — красный. После этого включите монитор, стоящий немного поодаль от других, только тогда девушка освободится от сковывающих ее пут. Вернитесь к кресту, аккуратно снимите израненное тело и водрузите

ее себе на плечи. Судя по всему, вы обладаете огромной силой, потому что с такой ношей вы все равно можете прыгать, как заяц, и носиться по коридорам с бешеной скоростью. Девушка изредка будет интересоваться, не тяжело ли вам. Терпите, скрипите зубами и говорите, что она легкая...

Выходите через дверь, что за камерой. Escape. Сейчас вам предстоит пройти по опасному коридору, который обстреливается со всех сторон, поэтому сохранитесь. На каждом ходу развешаны таблички «no visitors», что бы это могло значить? Надо сходить и узнать. Когда добежите до желтой двери, поверните направо и следуйте дальше по коридору к лестнице, ведущей вниз. Спуститесь к клеткам. Еще раз вниз: здесь нужно включить кнопку с надписью «Cell E secured». Потом вернитесь к лифту. На этом этаже включите кнопки с буквами от A до D. Немного поноситесь по помещению, пока не наткнетесь на главный компьютерный зал с огромными мониторами. Нажмите кнопочку. Через несколько секунд послышатся какие-то жуткие вопли – похоже, вы выпустили всех заключенных из камер. Найдите зал с красными креслами вдоль стен, там еще есть большие желтые двери. Нам туда, и как можно скорее. Поднимитесь вверх по лестнице, попадете в административную часть тюрьмы. Чуть дальше тир, где вас встретит хорошо бронированный дядя. Только через его труп вы сможете пройти в автопарк, а оттуда недалеко и на выход. Поднимайтесь на открытую площадку с большими решетками. Эх, опять вниз, опять в катакомбы, не дают даже на солнышке погреться... Все!

Осталось вернуться в паб Джона, где вы сможете подлечить израненную девушку. Найдите паб и спускайтесь вниз. Бармен повздыхает над умирающей девушкой, положит ее на стойку и потребует принести пару литров крови, иначе члену Сопротивления крышка. Кровь можно достать только в больнице, в банке крови. Собирайтесь в путь, передерните затвор дробовика, и на выход.

HOSPITAL

От бара далеко не уходите, сразу поверните налево и войдите в неприметную дверь, которая раньше была закрыта. Опять старая знакомая решила испортить вам настроение. Судя по ее частым явлениям, она чего-то боится. Побеседуйте с Лилиф. В этот раз она настроена очень серьезно, поэтому телепортирует вас на небольшую арену, где вы сразитесь с мамочкой всех паукообразных. Стрэйф только и спасает, не останавливайтесь, потому что можете получить электрический разряд. Хорошо действуют гранаты и насекомые. Думаю, что вы быстро одолеете монстра. После боя Лилиф телепортирует вас прямо к больнице. Охранник у центральных ворот, конечно же, не пропустит вас, на то он и охранник. Убейте его. Пройдите немного вперед, там какая-то дверь открыта. Кажется, кнопка на стене открывает центральный вход, попробуем... так и есть. Обегите крутом колонну и заходите в лифт. Если бы везде были такие больницы, то больных людей не стало бы совсем. На этом этаже бегите все время прямо, когда минуете несколько залов, вы увидите пульт, запирающий очередную дверь. Не получается вскрыть даже заклинанием? Что ж, тогда откройте левую дверь и поднимитесь наверх. Нам в зеленый коридор. Когда дойдете до monitoring station, поговорите с медсестрой, она даст вам карточку доступа в банк крови и посоветует сходить в подвальное помещение.

Вернитесь к пульту и примените полученную карточку – доступ разрешен. В подвале активизируйте пару больших кнопок, стекла разлетятся по всей комнате, зато вам достанутся две ампулы с кровью (резус-фактор не важен...). Миссия немного меняется: раненую девушку перенесли на секретную базу Сопротивления. Вот вам только забыли сообщить ее точное расположение, придется самому бегать

по канализации, разыскивая всякие суперзамаскированные объекты. Не жалеют они вашего времени! Пройдите в другой коридор, в морг. Будьте внимательны: трупы — это не трупы, а притворившиеся солдаты. Повторите фразу Станиславского «Не верю» и подкрепите ее гранатами. И это только на пользу... За углом ждет главный патологоанатом, старый потрошитель. За ним система канализаций, где прячутся восставшие.

Под водой найдите открытый люк, вдохните хорошенько и ныряйте. На последнем пузырьке воздуха вы выплывете в знакомом месте. Так и есть, вы разговаривали здесь с алкоголиком! Выходите к открытому водостоку (здесь вы нашли свой первый пистолет). Вроде ничего не изменилось, только... так и есть, огромный люк немного приоткрыт, ныряйте в него солдатиком. Откуда здесь монстры из Хаоса?! Они многочисленны и сильны. Найдите туннель, в котором полы сделаны из узких красных решеток, там еще стрекоза летает под самым потолком. Оттуда дойдите до комнатки с кафельными стенами и спускайтесь вниз по лестнице на совсем старые уровни канализации: стены покрыты мхом, деревянные прогнившие полы... В самом конце этого туннеля вы увидите в полу большой провал. Прыгайте в него. По новому туннелю идите до развилки, справа будет кнопочка, открывающая секретную дверь. Там лежит немного боеприпасов, они пригодятся в дальнейшем. Как только выйдете оттуда, шагайте направо. Дойдите до двери, нажмите кнопку, которая откроет не только эту дверь, но и еще одну, находящуюся немного поодаль. Вам во вторую; найдите очередной провал в полу и безбоязненно прыгайте туда.

Очередные туннели, они начинают уже раздражать своей многочисленностью и запутанностью. Ко всему прочему, эти катакомбы напичканы до предела странными рыбками. Против них хорошо действуют ракеты и дробовик. Не забывайте воздух вдыхать, а то так можно и не доплыть до штаба. В одном из тупиков вы найдете лесенку, которая приведет вас к кнопке, открывающей шлюзы. Вернитесь к створкам и плывите дальше по туннелю, который теперь обозначен еще и синей полосой. Ищите дырку в полу. Вдохните побольше воздуха и ныряйте на самую глубину. Где-то вы найдете еще один туннель, прыгайте туда. Все, приплыли, можно убирать оружие: здесь все свои.

Не буду рассказывать, где искать израненную девушку, потому что это слишком большое удовольствие — походить по своей базе, где тебя никто не трогает. Юдифь с радостью встретит вас, поблагодарит за добытый с таким трудом препарат. Но свидание будет недолгим, потому что вас срочно позовут к Лидеру. Вероятно, для получения нового задания...

DELIVERING

Найдите комнату, где девушка при входе посоветует поторопиться: каждая секунда на счету. Спуститесь вниз по лестнице и поговорите с Лидером, крутым парнем в кожаной куртке. Он, сделав упор на вашей обязанности работать на Сопротивление, расскажет о срочной миссии: доставить тактические планы в Refugee Camp некоему Виктору. Соглашайтесь, а что делать? Секретный выход под номером два находится у лазарета, где лежит Юдифь. Когда вы подойдете к нему, он уже будет открыт чьей-то заботливой рукой. Прыгайте в туннель, и окажетесь у палатки с алкоголиком (вытрезвитель по нему плачет). Найдите новый туннель со сталактитами, но берегитесь там падающих камней — могут сильно по голове попасть. В конце туннеля света нет, зато есть маленькая звездообразная дырка. Что же, попробуем залезть туда. Поверните направо и двигайтесь вперед до небольшого палаточного лагеря. Боже мой, да здесь все больные! Как бы самому грипп не подхватить. Даже

ваша способность излечивать других не помогает. Аарон, старый друг! Представьте себе, он где-то здесь, прячется от Лилиф и от самого себя — слишком тяжело далось ему поражение.

Не будем отвлекаться, нам предстоит ныряние в канализацию, причем плавать будем до тех пор, пока не услышим громкий механический шум, исходящий из ниоткуда. Найдите Аарона. Он совсем раздавлен, считает себя ненужным ангелом, использованным и забытым. Идите к деревянной двери — это вход в местный подземный храм, что-то вроде секретной церкви тамплиеров. Если шагать по прямой, то обязательно наткнетесь на небольшой проход, по которому можно передвигаться, только пригнувшись к самой земле. Через него вы попадете в центральную часть Храма; красота, настоящее произведение искусства. Но вы тут не одни — Лилиф, обеспокоенная вашим быстрым продвижением вперед, лично заявится, чтобы хоть как-то помешать. Сама-то в бой пока не решится вступить, зато пошлет друга и соратника — местного вышибалу. Расправиться с ним несложно, главное — не останавливаться, осыпая противника ракетным шквалом. Мне жаль было его убивать: может, он человек хороший, может, у него детишки маленькие дома плачут? Но ничего не поделаешь, у него работа такая. После боя в качестве приза вы получите Shockwave и новое пространство для исследования. Найдите Виктора и побеседуйте с ним о планах наступления. Ситуация осложнилась, противник использует новейшие типы энергетического оружия — Rail guns. Бог велел делиться, по этому же принципу действует и Виктор. Следующее задание: отнять у врага парочку экземпляров этих самых Rail guns и принести их на базу.

LITHURGY OF THE ENHANCING

Все быстро собрались, нацепили кучу оружия. Зачем, спрашивается? Все равно всех перестреляли на первом повороте. Опять вы в полном одиночестве. Заходите в большую дверь, будьте поаккуратнее с маленькими кнопками — это любимое место для засады у противника. В конце концов вы добредете до небольшого зала с двумя компьютерами, на лифте спуститесь в лабораторию. Долго не задерживайтесь, нам снова в лифт, который в левом коридоре. Приятный женский голос скажет, что вы находитесь на уровне один. Выходите. Красиво, не правда ли? Все в зелено-синих тонах, романтика... Сверните на перекрестке налево и идите в зал, где оставшийся в живых Виктор «химичит» с дверным компьютером. Не будем его отвлекать, прикройте лучше от появившихся солдат, после чего, зачищая местность, идите в открывшуюся дверь. Сейчас вам предстоит покататься на двух лифтах, будьте готовы. Проехались? Тогда заходите в третий, такой большой и круглый. Думаю, собачка — не помеха, хорошо усмиряется выстрелом в упор из дробовика.

Пройдя через зал с колоннами, поднимитесь наверх, слева увидите край дорожки без ограждения. Прыгнем вниз попозже, а сейчас идем дальше по коридору — там друг «необработанный». С ним покончено, вернитесь обратно и прыгайте вниз с чувством выполненного долга, только не промахнитесь мимо дорожки. Дальше — в лифт, на уровень под номером два. Идем налево, дергаем три рычага — вот смысл всей игры! Насладились процессом? Идем обратно к лифту, а там направо. Вот они, родимые, лежат на своих местах. Только вот незадача, сломаны Rail guns, детали в них маленькой не хватает. Что делать... вернем на базу хоть это. Пройдите в следующую дверь, Виктор все-таки справился с компьютером, и сейчас доступны все ходы-выходы. Нам в правую дверь.

Ищите комнату с окнами, там где-то прячется красная кнопочка, вскрывающая еще одну дверь. А за ней... ух ты, конвейер по производству бронежилетов! Правда,

охранники, но ничего, попадали и не в такие переплеты. В самом углу есть дырка, предположительно, для подачи материала. Залезем — проверим. Так и есть — канализация. В самом конце поднимитесь по лестнице, еще раз вверх, и так, пока не попадете в непонятную комнату. Свои! Камень с души свалился, я уж думал, что не доберемся к ужину. На белом лифте поднимайтесь наверх, к Лидеру, докладывайте обстановку. Представляете, оружие уже не нужно! И ради чего, позвольте узнать... Что? Юдифь умерла? Не может такого быть. Быстрее к ней в лазарет. Бедненькая. Но не все потеряно, вы же ангел. Применяйте заклинание Resurrect на теле девушки. Ожила. Ну ладно, всеобщее веселье, солдаты уже к банкету готовятся, а вам на следующее задание пора. Взорвать местную атомную станцию... А что здесь такого? Никогда не взрывали атомные станции? Если нет, тогда слушайте, что будет дальше...

Найдите на базе дверь, которая раньше упорно отказывалась открываться. Перед ней сохранитесь, ибо смерть ждет за поворотом. В лице Лилиф. Отступать некуда, за вами Человечество. Примите смертельный бой, кто знает, на чьей стороне окажется Фортуна. У вас есть перед Лилиф большое преимущество — Save & Load. Пользуйтесь им. Лилиф, испуганная вашей прытью, будет периодически вызывать на подмогу разных тварей, но не в них проблема: дело в том, что Лилиф большую часть времени окутана пуленепробиваемой защитой, и приходится хитрить (гранаты — хорошая штука). Убили, перекрестите трупик и готовьтесь, теперь вам будет угрожать сам Люцифер. Правда, пока только невербально. Почувствуйте себя приспешником Сатаны — посидите на троне Лилиф, впечатления гарантирую.

Начинаем искать станцию. На первом уровне поверните налево, когда дойдете до поворота, увидите туннель с рельсами, он нам и нужен. Пешочком добираемся до следующей станции, где держим путь направо. Ищем каналы, большие и полноводные, плаваем в них. В одном месте, вынырнув на поверхность, вы обнаружите зависший в воздухе космический корабль. Красиво, но наше дело — канализации, брассом плывем к следующей трубе. Покрутите краны, только так можно добраться до главного стока. Справа подъемник, грех не воспользоваться бесплатным аттракционом и не покататься вверх-вниз. Но сейчас нужно только наверх, в правый переход. Ой, девушка! Можно с вами познакомиться? А, вы только двери открываете... Ну, попробуйте. Покорнейше благодарю (последние слова обращены уже к лохмотьям мяса, сползавшим по стенке). Жаль, смелая была. Почтите ее память и идите в зал с большим монстром (угомонить можно ракетой). Рычаг, как всегда, откроет дверь в следующую комнату, там поршни.

Чтобы попасть на верхний уровень, воспользуйтесь лифтом, он вмиг домчит вас туда. Не обращая внимания на еще один подъемник, пройдите прямо, в дверь, потом в коридор красного цвета. За ним должно быть странное помещение с ярко-красными диванчиками, где вы просто будете обречены дойти до конца, ибо узнаете печальные вести: Елиах погиб в бою. Снимите кепку, товарищ. А еще вам расскажут план действий на ближайшее будущее: во-первых, взрываете станцию, по телефону сообщаете об этом куда надо, во-вторых, после взрыва вам на станцию доставят персональный поезд, на котором вы сможете добраться до базы. Поняли?

Чтобы выбраться из комнаты, придется разбить окошко, по-другому здесь не выходят. На первой развилке поверните направо (Beware of dogs). Быстро-быстро находите комнату с рубильником, из нее в следующую, без рубильника, но с маленьким лазом, через который вы выберетесь наружу. Заходите в дверь, там должен быть лифт (у меня был). За правым углом обнаружиться лестница, поднимайтесь. Перед глазами должна замаячить надпись «Safety First». Это склад, в самом конце

которого вы увидите гору ящиков и канистр. Посмотрите повнимательней, сбоку найдете «подкоп». Реактор; радиацией так и «веет» от него. Прикрепите к пульту управления взрывчатку; таймера нет, поэтому торопиться особо не надо. Попробуйте зайти с другой стороны реактора, увидите спуск вниз, лесенку, прикрепленную к стенке. Там есть проход наружу, по круговой лестнице поднимитесь наверх и сразу в арку. После нее идите все время направо.

BASE IS UNDER ATTACK

Как тут все изменилось! Аккуратные туннели завалены наполовину балками и осколками половых плит, все стекла выбиты, мебель разбросана. Хаос. Похоже, в ваше отсутствие на базу было совершено нападение. Надо срочно найти Лидера, если он еще жив, и узнать дальнейшие планы. Пролезьте внутрь через согнутую решетку на окне. Если идти по сине-красному туннелю и подняться в конце наверх, то вы попадете в помещение с большими ящиками, но это не главное, главное — ищите решетку в полу. Через нее вы попадете в лазарет, где когда-то лежала Юдифь. Лидер находится в соседней комнате, старый паникер! К тому же и трус еще, заявил, что все кончено, пора стреляться. Выведите его из депрессии и предложите свой план действий.

LITHURGY OF DEAD

Позвоните по мобильному вашему товарищу, который сидит в главной щитовой у рубильника. Он тотчас включит электричество в метро. Поезд медленно разгоняется, распотрошенная база осталась позади. Лидер куда-то исчез, неужели спрятался под лавкой? Сходите к головному вагону, чтобы проверить, кто управляет поездом. Хорошую службу сослужила ракетница, он замечательно разбрасывала кусочки врагов по всему вагону. Впечатляет.

А вот и Лидер, что-то с голосом у него не то... Бог мой, да он же... сам Люцифер! Не думал, что вот так все получится. Сильный взрыв сотрясает поезд, и первый вагон «немного» сминается в гармошку. Выползайте через разбитое окно в туннель и передвигайтесь к ближайшей станции на своих двоих. Вы и не за такие шутки убивали, поэтому Люциферу точно не жить. Поверните налево в очередной туннель, где вас ждет подъем наверх и комнатушка с рычагом, открывающим дверь, противоположную той, в которую вы вошли. А там еще один рычаг (по-моему, он тысячный в этой игре).

Он открывает шлюзы, через пару секунд вода заполнит канаву, тогда включайте «фонарь» и прыгайте в воду. После всплытия отряхнитесь и шагайте в комнату с лестницами. Интересно, почему, когда вы выходите из воды, у вас ботинки не хлюпают на каждом шаге? По лестницам поднимитесь на самый верх, где вас ждет дверь, скрывающая за собой зал с интересными опорами. Доберитесь живым до лифта, там комната с двумя мониторами (на одном постоянно корчит рожи сам Сатана). Наконец-то на полу вы нашли недостающую деталь для Rail gun'a. Самое мощное стрелковое оружие в игре, разносит все на кусочки, вот только патронов для него маловато. Прекрасная вещь для расстрела Люцифера, поэтому берегите аккумуляторы.

Поднимитесь в компьютерный центр, на втором этаже увидите рычаг, тоже что-то открывающий. Ах, дверь в комнату с синей подсветкой... Поднимитесь несколько пролетов вверх, придете в ангар. Я думаю, вы и без меня найдете доступ к космическому кораблю. Просто описать бесконечное количество лесенок, подъемов и комнатушек невозможно. Потратьте на это пять минут, пожалуйста.

INSIDE THE «LEVIATHAN»

Для начала найдем вход в машинное отделение. Зачем? Не знаю. Поверните налево, в последней комнате увидите рычаг. Он на несколько секунд открывает дверь, которая находится за круглой. Поэтому включайте Haste, и в обход со всех ног, пока вас не зажало в дверном проеме. Найдите каюту с большим пультом и роботом. Нажмите кнопочку, тогда попадете в Loading bay. Теперь бегом на самый верх, где встретите прекрасную незнакомку в синей форме. Не трогая девушку, пройдитесь по коридору в следующий ангар. Маленькую дверцу видите? По коридору с тележками продвигайтесь вперед, не пропустите лифт.

Так, машинное отделение нашли, теперь будем искать Pod Assembly Plant. Пожалуйста, не спрашивайте, что это такое. Только одна дверь открылась перед вашим носом, поэтому заходите туда. Желтая комната с двумя металлическими лестницами и кучка охранников. Разберитесь с последними и заходите в правую дверь. Maintenance Shaft, т. е. что-то вроде вентиляции. Вам не в первый раз прыгать в вентиляционные шахты, поэтому — вперед. Вылетите вы, как пробка из бутылки с теплым шампанским, в огромный зал, охраняемый роботом. После его безвременной кончины оглядитесь вокруг. Напротив прямоугольной решетки с красными значками по краям есть круглое отверстие, там можно отключите вентиляторы. Через упомянутую выше решетку вернитесь на исходную позицию и еще раз прыгайте в шахту, только сейчас все будет спокойнее — вы полностью контролируете ситуацию.

Отыщите красную штольню, охраняемую мощным роботом, и заползайте по шаткой лесенке наверх. Когда залезете, поверните налево, и через ряд маленьких комнат придете к конвейеру. По плану мы начинаем искать дорогу на капитанский мостик. Проходите через зал и поднимайтесь наверх, там роботы и красивые овальные двери с лампочками. Когда дойдете до комнаты с двумя символами на стене (красным и зеленым), выбирайте кра... нет, лучше зеленый. За дверью поднимитесь наверх и нажмите кнопку. Вот здесь начинаются пробежки на время с дерганьем рычагов. Два рычага открывают последовательно две двери. Главное — успеть, поможет вам в этом старый друг Haste. Хотя можно и без него попробовать. Справились? Здорово, в следующей комнате вы увидите что-то странное: три скафандра, в среднем сидит человек (не то чтобы человек, скорее, полуробот, и лицо знакомое). Переговорите с ним. Так и есть — старый знакомый, жаль, что помочь вы уже ему не сможете... Про трамвайчик запомните, всегда пригодится.

Идем дальше, разглядываем достопримечательности. Вот, например, круглые двери с подсветкой, а за ними кнопочка, приводящая в действие трамвай. На перекрестке поверните в квадратный туннель, на следующем распутье идите прямо и в лифт, который довезет вас до кают экипажа. В одной из них обязательно подберите Crew ID. «Подарите» роботу, охраняющему дверь, ракету и вскройте замок при помощи найденной карточки. Капитанский мостик совсем близко. Чувствуется даже запах серы, исходящий от Люцифера. Бегом вперед!

FOLLOW THE LUCIFER INTO THE CORE

Нажмите кнопку на центральном пульте, тогда спуститесь в секретные помещения. Побродите немного, когда дойдете до двери с надписью Access denied, не отчаиваясь, поверните в соседнюю. До боли знакомая кнопочка, привычной рукой нажимайте на нее. После поднимитесь по трем лестницам наверх. Оригинальный зал с диагональными колоннами. Чувствуете — при каждом вашем шаге Сатана пугается все больше и больше? Дрожит у себя, просит свернуть, пока не поздно. Ха, нашел

простака, держись покрепче, твоя смерть идет, сотрясая стены Rail gun'ом! Когда вы будете совсем близко, подберите максимум патронов и сохранитесь. Сатана хоть и напуган до дрожи в коленках, но все равно самый сильный противник, которому ничего не стоит убить вас несколькими хорошими попаданиями. Опять старые друзья — опарыши — рассекают стены туннеля. Вам не впервой, аккуратно обойдите их, ибо полное здоровье — залог успеха.

Финальная битва! У Люцифера есть несколько излюбленных приемов борьбы: телепортироваться вам за спину, пускать хороший заряд электричества и, рассыпаясь на кусочки, вызывать своих друзей на подмогу. Сначала истратьте весь Rail gun. К сожалению, ракетница малоэффективна, потому что Сатана легко ускользает от медленных ракет. Придется повозиться ради спасения человечества. Никогда свобода мира не давалась легко, поэтому старайтесь.

После победы Сатана раскрошится на маленькие кусочки стекла и вместе со станцией исчезнет в космической дали. А вы не подумали, что, убив Зло, вы уничтожили Добро? Ладно, не будем философствовать, время торжествовать и праздновать. Благодарные горожане поставят вам памятник, все живы и здоровы, веселы, пьют в баре пиво, славят ваше имя. Аарон снова сидит на троне в качестве верховного ангела. Стоило убивать ради этого 843 солдата, 105 роботов и пр.?

STAR WARS EPISODE I: THE PHANTOM MENACE

Разработчик: **Big Ape**
Издатель: **LucasArts**
Выход: **май 1999 г.**
Жанр: **adventure**
Требования: **P-200, 32 Мб, рек. 3Dfx**

Почти по фильму, где-то даже лучше

Неизвестно в каком году крупнейшая Межпланетная Торговая Федерация решила увеличить границы своих владений. Все прошло бы незамеченным, но Сенат Республики как раз обсуждал вопрос о налогообложении. Кабинет министров Федерации решил ускорить этот затянувшийся процесс и устроил экономическую и военную блокаду маленькой планеты Набу, желая тем самым выторговать выгодные для компании условия. Обеспокоенный таким положением дел Великий Консул направляет для разрешения конфликта на планету Набу с секретной миссией двух джедаев, обладателей Силы, несущих в мир добро и справедливость.

TRADE FEDERATION

В самом начале разговора в комнату войдет обслуживающий робот. Приятным женским голосом он выдаст короткую информацию о себе; после этого советую обратить внимание на струи непонятного происхождения рядом с закрытыми дверями. Отравляющий газ быстро наполнит комнату, возьмите в руки меч джедая и выбегайте из комнаты. Так и есть — засада; отбивая лазерные выстрелы взмахами меча, как можно скорее перерубите атакующих. Куи-Гон тоже окажет посильную помощь. Торговая Федерация начала атаку планеты Набу. Сейчас вам лучше всего сбежать с захваченного корабля и как-то попасть на Набу, чтобы предупредить местных жителей о грозящей угрозе. Попробуем найти ангар, где можно спрятаться в одном из кораблей Федерации. Но для начала вооружимся: справа от двери в шкафчике, который открывается прикладыванием ладони к панели, вам выдадут бластер. В левом отсеке (от двери) вы найдете детонатор и включите сирену. Для чего она нужна, я не знаю, но смотрится красиво.

Продолжим наш путь к ангару. Прямо по коридору вас снова встретят роботы, только уже в большем количестве. Дверь открывается нажатием кнопки в небольшой кабинке справа. Я бы посоветовал в левую сторону не ходить: там вас будет поджидать мощный робот, ничего полезного, только здоровье потеряете. А вот справа, нажав еще две кнопки, вы откроете дверь, за которой будет коридор, набитый врагами. Хорошо, что Куи-Гон мастерски владеет мечом, а то пришлось бы туго. Но даже с Мастером постоянно прибывающих роботов вам не одолеть, поэтому будем отсюда уходить. Последуйте за товарищем до какой-то дырки в стене. Пропустите его вперед. Через несколько метров железная решетка под ногами не выдержит вашего веса, и вы соскользнете в темный туннель. Единственными «живыми» существами, населяющими этот коридор, будут жукообразные электрические танки, убивать которых лучше издалека. На близком расстоянии они пренеприятно

бьют вас током и парализуют на доли секунд, чего вполне достаточно, чтобы потерять половину жизни. Когда разберетесь с ними, откройте сначала правую красную дверь, а потом при помощи кнопки и левую. Пройдя через нее, вы обойдете огромный вентилятор стороной. В правом ответвлении вам снова предстоит провалиться вниз. Клич «Убить джедая» звучит как-то угрожающе, примем меры и закроем рот вопиющему парой выстрелов. С трех сторон на вас будут нападать не знающие кодекса самурая роботы, не давая вам даже остановиться на секунду, но бой будет коротким. Слишком уж неравные силы.

В одной из комнат вы увидите грузовую платформу, рядом стоят два ящика. Перед тем как спуститься, столкните эти коробки вниз. Это кто кому еще засаду устроил?! Добейте оставшихся роботов и подберите аптечку, лежащую на полу (дверь открывается кнопкой). Не надо убивать перепуганного насмерть техника — он тут единственный, кто ни в чем не виноват. Лучше спросите о пути в ангар. Он вам сообщит, что туда можно добраться только через красную дверь, а она защищена электрической сигнализацией.

Что ж, придется отключить электричество во всем здании, для этого издалека расстреляйте генератор в маленькой комнатке. Свет потухнет, но лифты еще работают, вероятно, на запасном генераторе. Поднимитесь наверх и пройдите в открывшуюся дверь. Там ребята помощнее, парочка даже летающих. Но они не будут долго утруждать себя стрельбой и скроются в длинном коридоре. Вот тогда добейте оставшихся роботов (если хотите зрелищ, пробегите немного по коридору, где скрылись «крылатые»). А если не хотите, просто поднимитесь на лифте на второй этаж, где вам откроется путь, ведущий на верхние уровни ангара. Побегав с минуту по решетчатым коридорчикам, вы увидите в одном из них Куи-Гона. Он посоветует найти способ попасть на один из военных крейсеров, направляющихся на Набу. Нелегко найти такой способ, когда вокруг столько врагов, но попробовать можно. Спуститесь на уровень пониже (на грузовой платформе), там вам окажут слабенькое сопротивление несколько роботов. Ищите свободную платформу, когда найдете, смело забегайте на нее и жмите большую кнопку. Путешествие на Набу будет спокойным.

SWAMPS OF NABOO

Выплюнув противно воняющую жижу изо рта, вы всплывете рядом с огромным крейсером. Боевые действия в самом разгаре, используя все возможные средства передвижения, враг пытается захватить планету. Попробуем и мы. Заодно отыщем куда-то пропавшего Куи-Гона.

Избегая прямых попаданий из пушек летающих роботов, проплывите в северном направлении. Когда пересечете эту небольшую лужу, вы наконец-то выберетесь на более или менее сухое место. Все хорошо, только большой отряд противника дисгармонирует с окружающей девственной природой. Вырежьте их всех одной стремительной атакой. Может получиться даже так, что враг не поймет, откуда к нему пришла смерть. Подберите оставшийся на поле боя бластер и... придется еще раз намочить костюм джедая, проплыв влево по широкой луже, собравшейся в канаве после дождя. В конце концов вы попадете на небольшой островок, немного дальше в глубине его будет подъем, на котором вы лицом к лицу столкнетесь с Джа Джа Бинккcом.

Ja Ja Binkks — местный житель, абориген, говорит на плохом английском с ужасным акцентом, на вопрос «Что это такое?» не отвечает. Все время зовет куда-то, ему можно доверять. Размах ушей — 2 м.

После короткого разговора с ним отбейтесь от роботов, подкравшихся с тыла, и соскользните по правому склону вниз, где стремительный «заяц» уже будет ждать вас на высоком постаменте. С этого момента попытайтесь не упускать его из виду и бежать за ним как тень, а то заблудитесь. Чтобы вскарабкаться на высокие камни, подвиньте огромное бревно поближе к ним, а дальше все просто. Преодолевая препятствия, вы дойдете до места, где нужно перейти через пропасть по толстому бревну (слева внизу будет светиться энергетический шарик). Вот в этом месте остановитесь, JJB позовет вас. Тогда прыгайте вниз, здесь не так уж высоко, не разобьетесь; опасность представляют собой 7 вооруженных солдат. Бедные, они же не знали, что здесь прогуливался джедай. Немного правее вы увидите следующий проход. Когда будете пересекать «зайчатник», лучше не наступайте на маленьких «зайчиков», они могут с испуга до смерти закусать.

В одном месте JJB предложит запрыгнуть к нему наверх, но, к сожалению, ему трудно понять, что вы не умеете подпрыгивать на два с половиной метра. Придется искать обходные пути. Когда дойдете до места с небольшими прямоугольными островками, знайте, что это и есть правильная дорога. Пересечь их довольно просто, а за ними будет плавный подъем наверх. С разбега перемахнув по бревну через пропасть, вы наконец-то сможете пару секунд побеседовать с JJB. Понятней обстановка не стала, но удалось выудить из него, что Куи-Гон где-то рядом и ждет вас. Разговор прервет очередь из автомата. Настало время бежать отсюда: парой двойных прыжков (или по веревке) переправьтесь на другой берег. А вот тут не торопитесь. Через десять шагов перед вам появится глубокая яма, чтобы не рисковать, спихните туда лежащее рядом бревно. С ним легче будет забраться наверх. А вот вторую яму пересекайте по веревке. Сохранитесь, впереди засада. Не понимаю: может, ушастый бессмертен? В него раз десять попали! Но не будем экспериментировать, добьем противника. Постарайтесь не разбивать ящики, там еще роботы.

Куи-Гон, наконец-то! Живой и здоровый, он стоит перед вами. Расспросите его о том, как он добрался сюда, затем уговорите JJB показать вам дорогу в секретный город ганганов — Отох Гангу. JJB немного помнется, но потом пойдет в озеро. Город-то подводный. Загребая ушами, JJB быстро устремился в глубину прозрачного озера, к огням его родного города. Он знал, что за привод иноземцев в святая святых Ганганов его ждет неминуемая кара.

OTOH GUNGA

Вы прибыли в секретный город, где-то здесь заседает Совет Великих во главе с боссом Нассом. Жители оказались не очень гостеприимными. Не обращайте на них внимания и уберите оружие подальше — здесь не любят чужих, а раньше времени вступать в конфликт не стоит. Вас проводят с эскортом к Совету. Только JJB не пустят. Босс Насс начнет строить из себя самого умного и заявит, что помощь джедаев здесь не нужна, мол, роботы никогда не найдут его города. А с вторжением Торговой Федерации они сами могут разобраться. Куи-Гон отзовет вас в сторону и попросит найти JJB, которого повели в тюрьму за нарушение святого закона. Вы должны освободить его, не используя силу, а он попробует пока убедить Совет в важности их миссии.

Поклонившись Мудрейшим, выходите из комнаты. Сразу за дверью поговорите с охранником, который скажет, что JJB находится этажом ниже в камере, ожидая начала казни. Проводить он вас не захочет, поэтому будем искать камеру сами. После этого разговора дверь справа откроется, что даст вам возможность спуститься на один этаж ниже. Дальше все идет слишком прямолинейно, чтобы описывать до-

рогу. Скажу только, что охранников у дверей убивать не стоит, лучше глушите их Силой и пробегайте мимо. Тут лишние враги не нужны. В одном отсеке с вами заговорит старенький «кролик». Не перебивайте его, вежливо ответьте на вопросы, тогда в конце разговора получите пропуск на секретные этажи. Дальше немного попрыгайте, побегайте и пр. Главное — добежать до лифта. Еще один добрый ганган расскажет историю JJB и посоветует поторопиться, ведь время казни подходит. Наступает самый противный момент на уровне — вам предстоит прыгать по опускающимся столбикам. Если получится сразу, то вы просто молодцы! В очередном коридоре, используя рельеф местности, разминитесь с парой охранников и успейте зайти в шарообразный лифт.

В большой темной комнате вы увидите перед собой кнопку, открывающую верхнюю дверь. Как только нажмете ее, со всех ног бегите наверх, пока она не закрылась. Охранник спросит, что вам здесь надо. В ответ скажите, что у вас есть карточка доступа, т. е. вы автоматически становитесь важным лицом и не его дело задавать вам вопросы. Напуганный таким ответом охранник безропотно пропустит вас внутрь. Один коридор блокирован дверью со странным замком в виде красной раковины. Здесь нигде кнопки нет, поэтому попробуем посмотреть в соседнем коридоре. Как только вы войдете туда, одна из угловых колон опустится вниз, открыв спрятанную кнопку. Подтащите передвигающийся блок к этому пульту, затем запрыгните на него и нажмите кнопку. Это приведет в действие скрытый механизм, опускающий соседнюю колонну. Повторите сие действие еще три раза, и стеклянный пол медленно опустится, обнажив кнопку выключения дверного замка. Попрыгав на ней, вылезайте из ямы и заходите в новый туннель.

В большом зале нужно прыгнуть вниз, потом подтащить голубой светящийся куб к столбу с той стороны, где видна кнопка. Дальше, думаю, догадаетесь. Только быстрее прыгайте, а то дверь закроется. За ней находится пульт управления дверями и лифтами. Ганган пожалеет вас и разрешит воспользоваться одним из лифтов, который доставит вас прямо к тюрьме. Не обращая внимания на охранников, подойдите к «зайцу»-переростку, стоящему у пульта, и скажите ему, что вы забираете JJB. Только голос сделайте властным, чтобы у него не возникло впечатления, будто вы задумали что-то нехорошее. Охранник обрадуется, что ему не надо сторожить хлопотного узника, и откроет клетку. Сообщите JJB приятную новость об освобождении. Теперь останется только следовать за ним. Через несколько минут вы встретитесь с Куи-Гоном, он, похоже, не смог уговорить Совет начать оборону от захватчика. Теперь придется самим пробираться к дворцу Фиду, где вы сможете предупредить королеву о надвигающейся опасности. Сев на корабль-спрут, вы покинете негостеприимный город ганганов.

GARDENS OF THEED

Несмотря на то что вас чуть не сожрали по пути к райским садам Фида, вы благополучно высаживаетесь в тихой заводи. Пора навестить королеву и сообщить ей о вашей миссии. Черт побери, Федерация добралась и до дворца: здесь все кишит роботами, они будто у себя дома. В здешних садах высадилось по меньшей мере три десантных корабля. Ничего не подозревающие джедаи и JJB направятся через мост к главным воротам. Страшной силы взрыв разрушит полотно моста, хорошо еще, что вы не успели зайти на него. Бедные спутники! Скорее всего, они погибли в водопаде, куда рухнули вместе с обломками. На другой стороне пропасти хищно ощерился пушками огромный танк Федерации. Пока он не прикончил и вас, надо что-то придумать. Единственный выход — прыгнуть вниз с головокружительной высоты.

Как только всплывете на поверхность, сразу гребите в противоположную сторону от водопада, а то не переживете падения на острые камни. Проплыв с десяток метров, вы сможете вскарабкаться на небольшую пристань, выступающую из воды. Потом подниметесь выше водопадика и там снова прыгайте в воду. Если плыть в северном направлении, то вы увидите еще один подъем. Воспользуйтесь им. Все, можно сушить одежду, прыгать в воду больше не придется. Пройдя вдоль плотины, вы окажетесь у подъемного моста, который приводится в действие рычагом. Вот беда, он на противоположной стороне. Не будем унывать, попробуем повернуть его метким выстрелом из бластера. Как все удачно получилось! Используем тот же прием на мосту с защитой. Быстрый поток воды смоет агрегат с моста, позволив перебраться на другой берег. Вот здесь начнется настоящая война. Откуда-то справа появятся солдаты королевы, одетые в коричневую форму. Не трогайте их, лучше помогите расправиться с армией роботов. Когда первый отряд будет сметен с лица земли, поговорите с командиром союзников. Он пожалуется на свою тяжелую судьбу, расскажет, что есть два пути во дворец — через разрушенный мост и через сад. Но туда лучше не соваться, корабль захватчиков приземлился прямо на цветочные клумбы. А что делать? Идти-то придется, поэтому командир выдаст вам в вечное пользование шестиствольный пулемет, простится, как со смертником, и отпустит.

Сад смахивает на несложный лабиринт, прохождение которого было бы очень просто, если бы не полчища врагов, которые все время норовят зайти сзади и выстрелить в спину. Совет: постарайтесь не останавливаться и не разбивать ящики — наживете новые проблемы на вашу голову. Все новые отряды подтягиваются к месту сражения, патронов и аптечек должно хватить, этого добра здесь навалом. В одном из закоулков вы натолкнетесь на двух солдат, один еще дышит, его-то и расспросите о пути во дворец. Едва слышно он прошепчет код к двери с надписью «посторонним вход воспрещен». Код — J – 154. Хотя запоминать не надо, в нужном месте все само собой наберется. Идем дальше, ищем нужную дверь. А вот и она. Солдат присел рядом, видимо, пароль забыл. Так и есть; скажите ему нужную комбинацию, и тогда попадете в город. Идя по улице, внимательно оглядывайте окна и переулочки — там могут время от времени попадаться аптечки. Слева будет лестница, по ней лучше не подниматься — будет засада в комнате. Но если уж зашли, тогда достойно примите бой. Чтобы выйти из зала, нажмите красную кнопку на стене. Бегите дальше по улице, в самом ее конце будет небольшой подъем, где вы найдете кнопку управления шлюзом. Створки откроются, и вода быстро наполнит резервуар. Теперь можно безбоязненно прыгать вниз. Выплыв из «бассейна», нажмите аналогичную кнопку с другой стороны шлюза и бегите по сухой брусчатке через анфиладу в сторону главных ворот. Когда дойдете до тупика (там будет два балкона и лавка), подвиньте скамью к большому балкону, заодно подберите ракетницу, она должна в самом скором будущем пригодиться. Уже со скамейки прыгайте на большой балкон, подтянувшись и вскарабкавшись на него, вы найдете еще одну ракетницу и аптечку. Здесь все. Акробатическим приемом переползаете на маленький балкон и идете вверх по лестнице. Советую сохраниться и вооружиться ракетницей. Вот он, вражеский танк, убивший одним выстрелом всех ваших друзей! Займите хорошую позицию и разнесите его на кусочки несколькими выстрелами, чтоб знал, с кем связался. Когда закончите акт мщения, примитесь за открывание створок ворот. Первые ворота открываются рычагом, расположенным справа от самих ворот. Сначала запрыгните на колонну у лестницы и в прыжке лазером опустите рычаг в окне. Вторые ворота открываются с другой колонны, но прыгать уже не надо, просто прицельтесь и выстрелите.

ESCAPE THEED

Не может быть! Куи-Гон и в воде не тонет, и в воде не горит! Как, впрочем, и JJB. Они уже давно добрались до королевы, посовещались и решили уходить с этой планеты. Для этого нужно добраться до спрятанного шаттла, достаточно быстрого и мощного, чтобы улизнуть отсюда. Но роботы уже во дворце, поэтому придется идти в обход, по секретному проходу. Как только солдаты с джедаем и JJB войдут в него, арка обрушится и вы с королевой окажетесь по другую сторону. Королева, будучи женщиной умной и расторопной, предложит пройти в ангар другим путем. Вам же остается согласиться с ней и идти немного впереди, чтобы случайный робот не застрелил королевскую особу.

В одном месте королева скажет, что секретный проход перегорожен колонной. Вы, как человек сильный, напряжете свои мускулы и продвинете ее в грот, освободив путь. Не все так просто: дверь, которая ведет в секретный лаз, закрыта намертво и может быть открыта только изнутри. Пристрелив надоедливого солдата, прыгайте через пропасть на торчащий из стены обломок дороги. Вы сможете проникнуть в здание, войдя через окно, после чего откройте королеве дверь и пропустите ее вперед. Но она, испуганная приближающимся шумом битвы, откажется идти вперед и попросит вас разведать обстановку. Отказать ей нельзя, поэтому будем расчищать улицы и прокладывать красные дорожки для дорогих гостей.

Можно отклониться от основной миссии и помочь бедной женщине, потерявшей своего сына на прогулке. Сложности из себя эта услуга не представляет: спуститесь вниз по лестнице и, никуда не сворачивая, дойдите до конца переулка. В доме с правой стороны и сидит бедный малыш, сопроводите его до дома. За это благодарная мать бросится вам в ноги и будет благодарить, благодарить... Но не стоит больше отвлекаться — королева ждет. Сверните на улице направо, в конце концов вы попадете на площадь, где огромный танк расстреливает все живое в радиусе километра, а вам нужно живым пробраться на другую сторону площади и открыть большие ворота. Не будем идти напролом, лучше обойдем танк стороной: поднимитесь по лесенке слева, там увидите множество маленьких помещений и лестниц. Скажу кратко: освободите узника — он даст за это мощную гранату — и напоите водой умирающего солдата. Пройдя несколько комнат, вы попадете на маленький дворик, который находится прямо за танком. Первым делом откройте ворота, а потом попробуйте расстрелять танк. Дело, я скажу вам, хлопотное: он слишком крепкий, но немного терпения, и машина вспыхнет красивым пламенем. Когда закончите, вернитесь к королеве и доложите о проделанной работе, после чего она все-таки согласится пройтись с вами немного.

В двух роботов, засевших на втором этаже, можно попасть только в прыжке, и лучше побыстрее, а то они будут мешать побеждать более мощных, подкатывающихся к вам в больших количествах. Продравшись через строй врагов, вы подойдете к лестнице, где королева предложит вам сходить в разведку еще раз. Поднявшись наверх, вы попадете к запертым воротам, находящимися под охраной нескольких роботов. Конечно, было бы хорошо сохраниться предварительно. Но если бой закончен, вернитесь к королеве и сообщите ей, что путь свободен. Теперь будем открывать ворота. Вернувшись на центральную улицу, найдите маленькую винтовую лесенку, ведущую в башню. В одной из квартир живет бабушка, которая будет «несказанно» рада вашему приходу. Не обращая на нее внимания, выпрыгните в окно на небольшой парапет, слева от вас вы увидите протянутую веревку, по которой можно перебраться на противоположную стену. В комнате красная кнопка откроет нужные вам двери.

На следующем экране сами предложите королеве пройтись вперед, дабы не повредили царственное тело невежественные роботы. Дойдя до моста, не утруждайте себя разговорами с лодочником. Убивать его тоже не стоит, просто перепрыгните поднятый мост. На другой стороне в прыжке выстрелом поверните рычаг управления мостом, он на втором этаже в окне. Вернитесь к вашей королеве, ведь путь свободен. Но она, пройдя еще один квартал, наотрез откажется идти дальше. И правильно: на улице засел в глухой обороне целый отряд роботов, причем вооруженных пулеметом «Максим» образца 3000 года. Разборка обещает быть жаркой. Но выбирать не приходится. В одной из комнат вы встретите солдата, который поможет вам достать немного патронов и аптечек. Когда дойдете до дверей ангара, позовите к себе королеву. Внутри вы встретитесь со своими друзьями и отправитесь на космическом корабле на другую планету в город Корускант, где будете уговаривать Сенат оказать давление на Торговую Федерацию. Но что-то пошло не так: главный крейсер Федерации засек ваше присутствие и дал залп из всех орудий, только крепкие щиты предотвратили неминуемую гибель. Пострадал только двигатель. Придется совершить аварийную посадку на песчаной планете в торговом городке Мос Эспа.

MOS ESPA

Сначала надо войти в город, для чего уберем со своего пути нескольких Пустынников, путающихся под ногами. Все, оружие можно убирать, пока атаковать некого. Погуляйте по городу, внимательно осмотрите окрестности, не забывайте разговаривать с продавцами и прохожими — кто-то из них может оказаться полезным. Первым делом надо найти Ватто, местного торговца деталями для космических кораблей, только сделать это будет непросто, потому что его магазин закрыт сейчас. Но лазейка есть — это его раб, мальчик-помощник по имени Анакин. Перед тем как начать искать его, помогите пожилой «женщине» в красном освободить сына, который томится в неволе у местного работорговца. Сделать это будет не сложно, но опасно, потому что его дом хорошо охраняется. Подниматься по лестнице не стоит, кроме двух пушек, там ничего нет. Лучше перейдите на другую сторону улицы и войдите в дом, где, конечно, вам не рады. Не задерживаясь, пройдите через две комнаты, пока не окажетесь на улице, прямо напротив дома капитана. Перелезьте на его балкон по веревке. Слава Богу, что хозяина нет дома, а то пришлось бы и его прикончить, а так обошлись прислугой. Будьте внимательны: со всех сторон в самый ненужный момент из пола высовываются автоматические пушки.

Подлечившись аптечкой, спуститесь во внутренний дворик, где стоят две клетки. В одной из них и сидит заточенный «мальчик». Как только вы откроете клетку, взбесившийся зверь в соседней камере выломает дверь и нападет на вас. Справиться с ним будет не так-то просто, но разве это не стоит слез растроганной матери, увидевшей наконец своего сына? Чтобы выйти из дома, расстреляйте генератор, питающий электроэнергией замок задней двери. В качестве награды вы получите бустер.

Найдите служанку королевы по имени Падми, она скажет, что JJB куда-то пропал. Про Анакина она уже знает, поэтому пошлет вас разыскивать мальчика, а сама пойдет за JJB. Направимся в кварталы рабов. Странная сотовая архитектура предполагает бедность жителей. Так и есть: какие-то маленькие оборванцы путаются под ногами и мешают пройти, нищие сидят у дверей, бормоча что-то себе под нос. Рабы. В самом конце улицы вы найдете мать Анакина, которая будет умолять освободить ее сына (еще одна). Да, да, конечно, освободим, все сделаем, только покажите, ГДЕ живет Ватто. Женщина проводит вас к мальчику, тот с радостью согласится

проводить вас, но, будучи человеком шустрым по натуре, он проскользнет в маленькую щелку, а вас оставит снаружи. Будем искать другие пути. Перепрыгнув через гору мусора, вы попадете на площадку, разравниваемую странным самосвалом. Не обращая на него внимания, запрыгните на столб, а с него уже на площадку, где стоит Анакин. Теперь быстро-быстро, избегая попадания на винты машины, проскользните во внутренний двор мастерской (за проломом стены лежит деталь от двигателя). Поговорите с помощником, а затем и с самим начальником — зеленым летающим созданием. Договоритесь о продаже двигателя за 50 монет, но денег у вас сейчас нет, поэтому выходите наружу.

Анакин попросит вас найти недостающие детали для его машины. Чем бы дитя ни тешилось... Перед уходом поговорите с девушкой в синем: некий Джабба сможет одолжить вам немного денег, для этого надо встретиться с этой же девушкой прямо перед началом гонки. За воротами города вы наткнетесь на Пустынника, охраняющего еще один карбюратор. С этими деталями подойдите к торговцу, орущему что-то про падающие цены. Он с радостью обменяет два карбюратора на один mass coupler. (Если карбюраторы не нашли, то можете получить их у Ватто за топливо с Набу.) Вторую деталь (servo control system) можно обменять на карбюратор и бустер у торговца Барбо, его магазинчик находится рядом с мастерской Ватто. Подождите его немного, и он сам подбежит к покупателю. Отдайте все детали мальчику, после чего он скажет, что не может отправиться на гонку без JJB, которого так и не нашли. Сходите за ним в баню (она рядом с зеленым динозавром) и уговорите его последовать за вами, ибо гонка должна вот-вот начаться.

MOS ESPA ARENA

Перед самым входом вас встретит старая знакомая — девушка в синем, помощница богача Джаббы. Она проводит вас к нему. Сохранитесь, потому что 50 монет достанутся вам ох как трудно! Придется драться с монстром, превосходящим вас в размерах и силе. Чего только не сделаешь ради увеселения одалживающего... После победы выходите через единственную дверь, которая приведет вас в бар. Купите у бармена два стакана спиртного напитка, а потом поговорите с гонщиком-алкоголиком. Он уже перебрал, но до «гоночной» кондиции еще не дошел. Уговорите его помочь вам и отвести к Ватто, ведь теперь есть чем ему заплатить за двигатель. Полосатый кролик будет не в состоянии дойти до нужного вам человека, но покажет его помощника, того самого, со свалки. Угостите его и рядом сидящее создание выпивкой. Благодарный механик предложит подождать, покуда он доползет до начальника. Не следует стоять на месте, пробегитесь вместе с ним к Ватто, а то вдруг он что-то напутает, ошибется. Заключив с Ватто сделку, вы будете уже обязаны закончить с гонкой, а то можно застрять здесь надолго — без корабля и без чести джедая. Выходите наружу и спускайтесь по лестнице на арену. Комментатор уже объявляет участников состязания. По борту арены перейдите на другую сторону и спуститесь к боксам. Кто-то точно хочет не дать Анакину выиграть: как только вы подойдете к его машине, ящерообразное создание украдет блок зажигания. Вперед за ним! Побегав с минуту, вы загоните его наверх, в один из домов на горе. Поднимитесь по лестнице и зайдите туда. Вор будет утверждать, что он ничего не крал. Убейте его. После этого в одной из стен вы обнаружите тайник — выдвигающуюся плиту. За ней — целый цех по переработке краденых материалов и деталей. В самом конце вы сразитесь с их «бригадиром», смерть которого принесет вам заветный прибор. Вернитесь и отдайте его расстроенному мальчику. Гонка началась. Как вы думаете, кто победил? Подскажу: вы получили двигатель, кучу денег и свободу Анакина.

9—3248

ENCOUNTER IN THE DESERT

Безумная гонка закончилась, все жители Мос Эспы вышли на улицу, чтобы проводить вас в дальнюю дорогу (а может, вы им просто очень надоели, вот и выпроваживают вас). Перед входом в каньон вы немного отстанете с Анакином от группы. Как только мальчик пройдет немного вперед, огромные камни рухнут перед вашими ногами, завалив единственный проход. Еще и летающие автоматические пушки, как комары, вьются вокруг. Это засада! Darth Maul, черный воин, преградит вам дорогу. Он обнажит свой кроваво-красный меч и потребует отдать ему жизнь. Джедаи просто так не сдаются. Тут два варианта: первый — честно сражаться до бегства противника; второй — быстро подбежать к завалу и, запрыгнув на один из камней, отодвинуть глыбу, тем самым открыв проход.

Не радуйтесь раньше времени — Darth Maul не так-то прост, быстрее вас он примчится к кораблю, попытается атаковать Анакина и уничтожить генератор. Ваша же задача — помешать ему это сделать. Причем близко к кораблю подходить нельзя!

CORUSCANT

Наступило плохое время: вы будете играть капитаном Панакой, человеком хорошим, но слабым и безоружным. Терпите, настала пора отвыкать от меча и быстрых атак. На протяжении всего уровня вам придется сопровождать и защищать королеву. В качестве телохранителя вам не раз придется лезть под пули, своей грудью прикрывая царственную особу. Джедаи с мальчиком отправятся к своему начальству, а вы с королевой — в Сенат. Подберите бластер, он вам понадобится прямо сейчас. Аэротакси «взлетит на воздух», как только вы подойдете к нему. Толпы врагов потянут свои грязные лапы к королеве. Не пускайте их. Когда схватка закончится, бегите на противоположную часть площадки и прокатитесь на лифте в экскурсионное бюро.

Одна из дверей выведет вас на открытую площадку с двумя людьми. Одному из них некуда деть два билета — как раз то, что вам нужно! Сговоритесь с ним по 50 монет за каждый. К сожалению, у вас даже одной монеты нет. Будем искать. Например, человеку напротив можно выгодно продать бинокль за сто монет, а на эти деньги приобрести билеты. Предъявив бумажки роботу на выходе, вы попадете на посадочную площадку. Не повезло! Экскурсионный корабль только что ушел. А ждать долго нельзя — враги не дадут продыху.

Прыгните вниз в грузовое отделение. Сейчас начнется операция по перетаскиванию ящиков из одного угла в другой. Начнем с того, который стоит в правом нижнем углу (за ним секретка). Перетащите его в правый верхний, в то место, где есть разрыв в ограждении. Использовав его в качестве трамплина, запрыгните в центр управления. Первый рычаг поднимает лифт, второй освобождает враждебно настроенного робота и открывает дверь ангара. Вдалеке вы услышите крики королевы, призывающей вас на помощь, но сделать вы ничего не сможете, кто-то похитил ее. Не будем торопиться. Спустите лифт, а потом спуститесь вниз и сами. Ого! Защитное поле исчезло. Передвиньте освободившийся ящик на грузовую платформу, затем вернитесь в центр и поднимите лифт. Чтобы самому подняться наверх, перетащите первый ящик к лифту и запрыгивайте туда. Для чего все это нужно: перед пропастью откроется кнопка, приводящая передвижную платформу в действие, а без ящика вы на нее не запрыгнете, слишком она высоко катается.

На другой стороне вас уже ждут. Закончите с ними, проберитесь через окна в складское помещение. Подвигав ящики, вы получите немного патронов и аптечку,

но нам дальше — в другую комнату. Там спуститесь вниз в подземный город. Перебив всех роботов, еще раз воспользуйтесь другим лифтом. Вы попали в самую темную часть Корусканта, здесь нет ничего общего с тем светлым верхним миром. Какие-то бомжи будут постоянно выпрашивать у вас еду и деньги. Не давайте им ничего, обойдутся. Бегите вперед, воспользуйтесь поднимающимися платформами. В одной комнате вы увидите две панели управления. Левая закрывает стену перед вами, вторая — стену за вами. Быстро нажмите сначала левую, потом правую кнопку. Теперь, когда путь свободен, быстро бегите вперед, потом направо. В комнате, наполненной ящиками, внимательно осмотритесь, потом столкните верхнюю коробку на пол. Разбившись, она подарит вам белую карточку. Нажав кнопку и направившись вправо, вы окажетесь у панели управления белого цвета. Используйте найденную карточку.

Откроется дверь, за которой враги держат бедную королеву. Не забудьте про охрану. Настало время выводить королеву из этого ада. Для этого вам понадобится красная карточка доступа, лежащая возле трупа. Используйте ее на пульте красного цвета и входите в открывшийся лифт. Рядом с провалом остановитесь, здесь придется подумать. Сначала опустите правый рубильник — проход еще не открылся, но появилась новая кнопка. Ее нажатие и позволит вам пересечь пропасть. Теперь будем открывать дверь. Нажмите кнопку, у которой стоит королева, потом поверните направо и нажмите еще две кнопки. Почти закончили. Вернитесь немного назад и нажмите последнюю кнопку, предыдущую. Дверь открылась.

Правда, через несколько шагов вы снова упретесь в закрытую дверь, требующую какие-то пароли. Верный вариант — «Coruscant has lovely sunsets». Сохраняйтесь, настало время босса-Наемника, человека, чрезвычайно искусного в ближнем бою. Стрелять ему надо в спину. После смерти (Наемника, конечно) заходите в лифт.

ASSAULT ON THEED

С самого начала Оби-Ван схлестнется с непонятно как очутившимся здесь Дартом Маулом. Оставим их на время. Прохождение этого уровня довольно просто, потому что вы уже здесь были, только теперь нужно двигаться с точностью до наоборот. Проблемы создает персонаж, которым вы ходите. Королева — женщина с плохим здоровьем и никудышным оружием. У фонтана ваша группа остановится, и Панака заявит, что здесь подозрительно тихо, точно где-то в засаде лежит сотня роботов. Настала пора королеве защитить своего телохранителя. Прикажите ему ждать здесь, а сами отправляйтесь в разведку. Все худшие подозрения оправдались, биться будем насмерть. Используйте стационарный пулемет для приготовления окрошки из катающихся жучков; патроны не заканчиваются, поэтому можете поливать их огнем до упора. Насладившись обгорелыми останками противника, прогуляйтесь чуть-чуть по улице.

Вернемся к Оби-Вану. Как они тут, не закончили еще? Первым делом помогите Куи-Гону справиться с надоедливым врагом, а когда ничего не получится, последуйте за ним.

Поиграем королевой. Прикажите Панаке следовать за вами, потом подойдите к раненому солдату и спросите, как пройти в закрытую дверь. Он посоветует обратиться к маленькому роботу. Тот все поймет и откроет ее для вас. Внутри, уничтожив генератор, вы откроете главную дверь, ведущую на площадь (где был танк). Выход перекрыт розовым защитным полем, не отчаивайтесь, обойдите его поверху с правой стороны. Приготовьтесь отразить атаку перепрограммированных рабочих

роботов. Убиваются одним выстрелом, скорее служат мишенью, а не врагом. Там же встретьтесь с Панакой и идите уже вместе в сад.

Оби-Ван. Попав пару раз по Дарту, вы заставите его сбежать от вас. Я бы тоже сбежал, ведь двое на одного — это нечестно. Но суть не в том; когда вы окажетесь на решетчатом подвесном мосту, Куи-Гон предложит выйти с Дартом один на один. Решетка не выдержит вашего веса, и вы рухнете вниз. Больно ударившись пятками о пол, не огорчайтесь, посмотрите на синее защитное поле. Когда оно мигнет, пробегите через него и зайдите в лифт слева. Подожди, Дарт Маул, не долго тебе осталось ликовать!

THE FINAL BATTLE

Королева продолжает искать дорогу в тронный зал. Если вы наткнетесь на солдата, стоящего у трех дверей, поговорите с ним. Потом откройте правую дверь и оттуда двигайте платформу в левую комнату. С ее помощью вы дотянетесь до высоко прикрученного выключателя. Так вы попадете в тюрьму. Один из ее обитателей даст вам белую карточку доступа. Возвращайтесь назад и ищите белую панель, куда можно засунуть найденную карту. Через две секунды все двери с белыми замками будут открыты.

Снова Оби-Ван. Настало время размять ноги и попрыгать через километровую пропасть. Пройдет много времени, прежде чем вы попадете на ту дорожку, где сейчас сражаются ваш учитель и злейший враг. На первом кругу убейте робота и идите влево до самого конца. На движущейся платформе поднимитесь на самый верх, там увидите дверь. Но она слишком далеко, до нее надо еще допрыгнуть. Допрыгнули? Тогда убейте парочку роботов и выходите на подвесную дорожку. Нажмите все возможные кнопки (одна из них с другой стороны столбика), после чего перепрыгните на противоположную дорожку. Сотворите аналогичные действиями с кнопками и выходите наружу.

Надоели уже эти мелькания персонажей, но ничего не поделаешь, будем ходить королевой. «Выносим» всех роботов по коридору, подбираем оружие в левой комнате и приходим к голубому пульту. Использовать его пока нельзя, идите дальше. Позвольте Панаке немного пострелять роботов, а сами тем временем найдите голубую карточку. Вернитесь к пульту и откройте двери. После этого вы попадете в зал, где у вас попросят красную карточку (как в «Думе»). Глазами найдите место, где в ограде второго этажа есть разрыв. Туда подкатите ящик. Потом бегите наверх, в одной из комнат найдете еще один ящик. Его надо сбросить на первый через этот самый разрыв. Два ящика следует передвинуть к той колонне, на которой лежит спрятанная красная карточка (запрыгнуть на них можно сверху). Панака, невежественный солдат, даже не предложил девушке помочь передвинуть такую тяжесть. Получив в свои руки заветный пропуск, дайте его «пожевать» красной панели.

Вернемся к оставленному на краю пропасти Оби-Вану. Прыгните на следующее кольцо и выйдите из лифта на среднем уровне. Отсюда прыгнем на следующее кольцо; это может отнять у вас довольно много времени, пока не найдете нужной точки для прыжка (разбег не обязательно делать большим, лучше остановиться прямо перед кругом). После пройдитесь вперед, где вас уже целую вечность ждет робот. Убейте его и прыгайте на следующее кольцо. На самом верху зайдите во дверь. Спуститесь вниз на лифте, а потом запрыгните двойным прыжком на небольшой приступочек справа. Там находится кнопка, открывающая решетку. Немного погодя поднимитесь обратно на лифте и вытащите из стены куб. Его надо спустить на лиф-

те и тащить за собой до самого конца, пока не упретесь в синие защитные поля. Слева будет вход в комнату, но попасть туда можно только при помощи ящика. Перед вами будут пульты, выключающие синие поля. Начинаем с самого дальнего: 9:00; 9:30; 3:00; 9:30; 3:00; 9:30; 3:00; 9:30. Все, можете свободно проходить через заграждения.

Последний раз мы с королевой. Используйте пулемет для отражения массированной атаки, после чего пробивайтесь наверх. В одном месте придется даже пройти по карнизу, чтобы залезть в окно, а не как все люди — через дверь. Перед тем как заговорить с изменником Вицероем, откройте левую дверь и впустите в помещение Панаку. Поговорите с человеком, сидящим на троне. Он вроде не испугается, потом нажмет кнопку вызова охраны. Последний бой, лучше его пережить. Как теперь заговорит предатель?

Закончим с Оби-Ваном. С правой стороны круга вы увидите лифт, катающийся туда и обратно. Попробуйте запрыгнуть на него, другого пути нет. Выйдя на самой верхней площадке, пройдите по тропинке до конца и поднимитесь на средний уровень следующего кольца. Еще чуть-чуть, и вы сможете прыгнуть на ту самую дорожку, где сражались джедай и Дарт. Минуя красные защитные поля, подкрадитесь к Дарт Маулу. Раненый Куи-Гон отползет в сторону, дав вам место для последней схватки. А она не покажется вам легкой.

STAR WARS:
X-WING ALLIANCE

Разработчик: **LucasArts**
Издатель: **Activision**
Выход: **март 1999 г.**
Жанр: **космический симулятор**
Требования: **P-200, 32 Мб, обяз. джойстик**

«Да прибудет с тобой Сила, Люк!»

LucasArts всегда неравнодушно относилась к теме «Звездных войн» и постоянно создавала различные симуляторы. Мы уже успели налетаться и на X-Wing'ах, и на Tie Defender'ах, и на многом другом. С появлением новых вычислительных мощностей обязательно выпускали новые игры серии. Одна из последних, X-Wing vs Tie Fighter, требуемого эффекта не создала, наоборот, разочаровала многих поклонников сериала - прежде всего тем, что в игре практически отсутствовала возможность играть в одиночку. Зато теперь LucasArts исправила многие свои предыдущие ошибки и выпустила действительно достойный продукт, который я очень рекомендую вам посмотреть.

ИГРА

Проработанный сюжет, великолепная графика и отличная играбельность — чего еще можно желать от игры? Не одна миссия не возникает на пустом месте, все связаны с общим ходом событий. Особенно интересно то, что главный герой попадает к повстанцам уже в ходе игры, а не в предшествующем игре мультике. В целом миссии можно разделить на две категории: миссии, связанные с борьбой повстанцев и империи, и миссии, связанные с борьбой между родом Аззамин и родом Вираксо. Миссии также достаточно интересны, практически все из них отличны от стандартных типа «убей всех». Кроме того, в игре очень много веселых моментов, понять которые обычно можно, если хоть немного знать английский язык.

Впечатление портит большая концентрация «глюков» в некоторых миссиях. Некоторые из них безобидны и обычно незаметны (например, при захвате «шаттлов» противника очень часто пассажиры спасаются на специальных капсулах, но при этом считается, что они все равно находятся на борту), другие же, наоборот, очень даже заметны и приводят к проигрышу миссии. Данное прохождение писалось в расчете на то, что эти «глюки» могут встретить и другие игроки, поэтому дальше будет сказано, как обходить их.

В игре есть замечательная опция General Performance Tuning, позволяющая очень легко настроить игру так, чтобы она не тормозила на вашем компьютере. Обязательно воспользуйтесь ею! Если в первых миссиях игра работает хорошо и плавно, то это вовсе не означает, что она будет работать так же плавно во время гигантских космических сражений.

УПРАВЛЕНИЕ

В игру можно играть только при наличии джойстика. Для того чтобы вы смогли быстро настроить его и приступить к игре, перечислю те клавиши, которые используются наиболее часто:

T — предыдущий объект
Y — следующий объект
O — ближайший враг
F — управление автоматическими пушками на транспортнике
W — выбор оружия
< — выбор конкретной части цели (крыло, мостик, двигатель и т. п.)
Чуть реже:
Shift + D — состыковаться с объектом
Shift + P — подобрать объект

РАДИОСВЯЗЬ

Возможность связываться с другими кораблями в некоторых случаях может изменить судьбу миссии. К сожалению, все эти редкие случаи относятся к игровым «глюкам».

Режим связи включается нажатием клавиши **Tab**. Далее вы должны выбрать корабль, которому будет отдан приказ («Squadron» — все корабли, находящиеся под вашим руководством), выбрать категорию и в финале — сам приказ. Большинство опций абсолютно бесполезны и только замедляют общение с другими кораблями.

ВЗЛЕТ, ПОСАДКА И НАВИГАЦИЯ

Нет ничего проще, чем взлететь и приземлиться. Взлет осуществляется выбором в меню строчки «Launch», посадка — подлетом к ангару и нажатием клавиши **Пробел**. С навигацией проблем также нет. Для того чтобы корабль мог прыгнуть в точку назначения через гиперпространство, требуется наличие гипербуя. Подлетев к нему на расстояние меньше 0,55 мили, вы можете осуществить прыжок нажатием клавиши **Пробел**. Обычно гипербуи идентифицируются так: «HyperBuoy <название точки назначения>». Например, «HyperBouy Liberty» приведет вас в тот район космоса, в котором располагается корабль повстанцев Liberty. Гипербуи невозможно уничтожить. Кроме того, гипербуй могут использовать только те корабли, для которых он был открыт, то есть корабли империи в большинстве случаев не смогут последовать за вами после того, как вы совершите прыжок.

СРАЖЕНИЯ

Если вы можете с вашего джойстика регулировать силу двигателей своего истребителя, то сражаться будет намного легче. Обычно наиболее эффективен такой тип атаки: идете точно на цель, производите несколько выстрелов после того, как она войдет в зону поражения (вокруг прицела появится зеленая окружность и раздастся звуковой сигнал), а затем быстро сворачиваете в сторону, сбавляете обороты, пристраиваетесь точно в хвост пролетевшему вперед противнику и добиваете его. Никогда не рассчитывайте на то, что врага можно уничтожить просто с захода лоб в лоб. Даже если вы собьете его, вас сильно поцарапают его обломки. Так что лучше стрелять в хвост или в бок.

Ракеты также лучше пускать, находясь в тылу врага: так меньше шансов, что он собьет их или увернется. Торпеды обычно используются для поражения крупных кораблей, поскольку они слишком медлительны для того, чтобы догнать юркие истребители. Ионная пушка нужна для того, чтобы сажать силовые щиты противника и обездвиживать его. На транспортниках можно одну из турелей перевести на автоматический режим стрельбы по противнику. Учтите только, что сбитые автоматикой враги не будут засчитаны при определении заработанных очков.

Радар в левом верхнем углу экрана показывает цели, находящиеся перед вами, в правом нижнем — цели за вами.

Что касается кораблей и истребителей, то их основные преимущества и недостатки таковы:

YT-1300 — транспортник с одной боковой турелью;

YT-2000 — транспортник с двумя турелями;

Millenium Falcon — легендарный корабль Хана Соло. Представляет собой улучшенный YT-2000;

A-Wing — очень быстрый истребитель. На нем вполне можно пролететь мимо ISD (Imperial Star Destroyer) и при этом совершенно не пострадать;

B-Wing — мощный истребитель, этакий летающий танк. Обычно используется для уничтожения баз и крупных кораблей противника. Оснащен ионной пушкой. Медлителен;

X-Wing — обычный истребитель, костяк сил повстанцев. Чаще всего используется для уничтожения истребителей противника;

Y-Wing — оснащен ионной пушкой.

На многих других кораблях (в частности, на истребителях империи) можно полетать в режиме Skirmish.

ПРОХОЖДЕНИЕ

МИССИЯ 1: Transport operations

Ваша сестра решила всерьез заняться вашим воспитанием, и прежде всего хочет научить вас пилотировать звездолет. Вначале вылетайте из ангара («Launch») и подбирайте груз Xi1 (забрать груз — **Shift + P**). Летите к навигационному бую и прыгайте через гипер к станции Марлеквин. Выберите ее в качестве цели, подойдите поближе и включите систему стыковки (**Shift + D**). После этого появятся два корабля Виракco. Обстреляйте их или просто протараньте, они испугаются и убегут. Забирайте груз Pi3, летите к бую и прыгайте домой. Состыкуйтесь с базой, после чего залетайте в ангар (**Пробел**).

МИССИЯ 2: Weapons

Обучение продолжается. Вы управляете пушкой своего корабля, а самим кораблем управляет ваш дроид. Ваш брат будет сбрасывать навигационные буи, уничтожьте их все. Затем, после прыжка через гипер, вы окажетесь в зоне со множеством контейнеров. Также уничтожайте все, причем быстро, иначе к делу подключится корабль брата и вы потеряете много очков. После очередного прыжка приготовьтесь действовать. Войдите в режим связи, свяжитесь с кораблем брата и выберите второй пункт меню. Обстреляйте идущий к вам корабль Виракco, будьте готовы выбрать появившийся патрульный катер и приказать брату защищать его. В противном случае ваш братец сгоряча обстреляет полицейского, и миссия будет провалена. Если успеете, просканируйте груз корабля Виракco.

МИССИЯ 3: Date Recovery

Ваша сестричка нечаянно уронила операционную систему. Чтобы ее восстановить, нужно облететь и просканировать все контейнеры в трех областях. Делать это лучше так: идете вдоль ряда и последовательно выбираете те, мимо которых пролетаете. Не обязательно даже на них смотреть, достаточно просто пролететь рядом. Во второй зоне вы встретите грабителя — уничтожьте его. В третьей зоне вас атакуют два корабля, эскортирующих корабль Виракco. Разделайтесь с ними и возвращай-

тесь домой. Учтите, что для успешного выполнения миссии нужно осмотреть 100 % контейнеров во всех трех зонах!

МИССИЯ 4: Covert Delivery

Сложная миссия — первая, в которой вы можете погибнуть. Взлетайте и как можно быстрее прыгайте через гипер к базе Вираско. Атакуйте вражеские истребители, старайтесь уничтожать их как можно быстрее. Если сможете, то через некоторое время отвлекитесь и уничтожьте PES Enkidu. В какой-то момент CORT Venix будет обстрелян и обездвижен. После того как его пилот будет подобран другим вашим кораблем, обязательно уничтожьте CORT Venix. Если к моменту, когда все истребители врага будут уничтожены, необходимых 25 % еще не будет, обстреляйте его грузовые контейнеры. Затем летите к гиперу и сматывайтесь домой.

МИССИЯ 5: Cargo Transfer

Активные действия начнутся после того, как вы прыгнете во вторую область — ту, в которой должна произойти встреча с торговцем. Однако торговец подставит вас и попытается захватить корабль вашего отца. Будьте готовы дать отпор всем врагам, в особенности — GSP Loose Cannon. В принципе, его достаточно просто сильно повредить, и он отступит, но можно и уничтожить. Торговца лучше отпустить. Затем летите домой.

МИССИЯ 6: Aid To Alliance

Очень сложная миссия. Вначале летите в первую зону, следуйте за X-Wing и летите к госпиталю повстанцев. Вставайте на якорь и ждите. Минут через пять из гипера вынырнут фрегат и ISD империи и предложат всем быстро сложить оружие. Расположитесь на некотором расстоянии от базы по направлению к ISD и ждите, пока подлетят имперские истребители. Несколько минут будет идти ожесточенный бой. Когда увидите, что корабли повстанцев начинают уходить в гипер, начинайте искать буй. Если к этому моменту уже эвакуировали достаточное число раненых, то прыгайте! Секунды промедления могут стоить жизни остальным кораблям вашей семьи! В области, где вы окажетесь, найдите буй, ведущий домой, и прыгайте на родную базу. Приятной посадки!

МИССИЯ 7: Escape The Empirial Attack

Прыгайте в первую зону и найдите на станции ангар с Chi8. Заберите груз и начинайте искать любой корабль, собирающийся прыгать в гипер. Сбросьте груз в той точке, из которой этот корабль совершит прыжок (**Shift + R**), потом вы быстро сможете забрать его и прыгнуть домой. Через некоторое время вас атакуют войска империи. Сражайтесь с ними до тех пор, пока корабль CORT: Sabra не прыгнет в гипер, после этого переносите всю энергию на двигатели, забирайте свой груз и прыгайте домой.

Дома оставьте где-нибудь груз и отразите атаку Вираксо. Забирайте груз и, как только будет выброшен буй, прыгайте к флоту повстанцев.

МИССИЯ 8: Deep Space Strike Evaluation

Эту миссию можно пройти несколько раз, выбирая разные корабли и разные виды вооружения. В первой области вам нужно уничтожить множество контейнеров, висящих рядом со старой космической станцией. Обстреливайте их издалека — дело в том, что скоро станция взорвется, и лучше быть подальше от нее. Во второй об-

ласти вам нужно уничтожить CRKC: Sodrab. Если хотите уничтожить его ракетами или торпедами, то встаньте так, чтобы не задеть ремонтную станцию. Если не хотите расходовать вооружения, то просто аккуратно подкрадитесь, используя станцию, как прикрытие. В третьей области сразу будьте готовы отразить атаку — к вам полетят несколько легких кораблей из охраны конвоя. Лучше уничтожить их ракетами или торпедами: если они приблизятся, то вам несдобровать. Затем начинайте методично обстреливать конвоируемые фрейджеры. Если осталось много торпед или ракет, можете также «потопить» парочку фрегатов. Затем возвращайтесь домой и залетайте в ангар CRS: Defiance.

МИССИЯ 9: Starfighter Superiority Evaluation

Эту миссию также можно пройти несколько раз, летая на разных истребителях и используя разные виды ракет. Миссия состоит из серии сражений — сначала вы в одиночку против все увеличивающегося количества противников, потом то же самое, но с напарником, и в финале — большая битва типа «стенка на стенку». Удачи!

МИССИЯ 10: Convoy Attack

Миссия очень проста. Летите к имперскому конвою и уничтожьте все истребители и грузы (если сможете, просканируйте их перед тем, как уничтожать). Не стоит атаковать крейсер империи, но если вы все-таки хотите это сделать, то не забудьте отдать необходимые приказы остальным.

МИССИЯ 11: Rescue Uncle Antan

Прилетев в точку назначения, ложитесь в дрейф и ждите, пока со станции не взлетят истребители Вираксо. Уничтожьте их, затем убедитесь, что ваше силовое поле полностью восстановлено, и стыкуйтесь со станцией. К моменту, когда ваш дядя окажется на корабле, вокруг будут парить еще несколько кораблей Вираксо. Уничтожьте их, а затем, если хотите, осмотрите транспортники. После этого быстро уходите в гипер. Состыкуйтесь с единственным в этой зоне кораблем и летите домой.

МИССИЯ 12: Reconnaissance of Imperial Task Force

Оказавшись рядом с имперской поисковой группой, по очереди просканируйте все корабли (желательно при этом перенести энергию с пушек на двигатели). Затем вам надо будет уничтожить разведывательные дроны (PCap) в количестве трех групп. Как только это будет сделано, возвращайтесь домой.

МИССИЯ 13: Rescue Echo Bas Prisoners

В первой зоне уничтожьте атакующие вас Gunboat и подождите, пока корабль с заключенными убежит в гипер. После этого летите к базе империи и уничтожайте все вражеские истребители, которые попадутся под руку. Старайтесь не приближаться к имперскому фрегату — его вряд ли удастся уничтожить с вашим вооружением. Подождите, пока транспорт повстанцев не исчезнет в гипере, и возвращайтесь домой.

МИССИЯ 14: Recover Imperial Probe

В первой зоне вы встретите множество истребителей и корабль MUTR: Pelican. Идите кратчайшим путем к «Пеликану», по пути уничтожая его эскорт, а затем разделайтесь и с ним самим. Забирайте дрон и прыгайте через гипер к торговой стан-

ции. Через некоторое время вам предложат выключить двигатели и приготовиться к осмотру груза, но как раз в этот момент появятся пираты. Вы можете помочь охране бороться с пиратами (и таким образом заслужить право пролететь без проверки) или просто проскочить под шумок. В третьей зоне подлетите к кораблю CORT: Sabra и сбросьте дрон. После того как Sabra заберет его, летите домой.

МИССИЯ 15: Stop Resupply of ISD Corrupter

В первой зоне можете пострелять по приближающимся gunboat, но главная ваша задача — уничтожить контейнеры с запчастями для ISD Corrupter. Во второй зоне кроме еще нескольких контейнеров вам нужно будет сбить «шаттлы» с вражескими техниками, причем сделать это надо, пока они не достигли ISD Corrupter. Если хотите, можете попытаться также уничтожить имперский фрегат.

МИССИЯ 16: Destroy Imperial Sensor Net

Ваша роль в этой миссии будет заключаться в обеспечении безопасности бомбардировщиков и транспортников повстанцев. Особенно сконцентрируйтесь на уничтожении Tie Bomber и Tie Interceptor. Кроме того, у вас на борту есть запас торпед — не забудьте выпустить их в кого-нибудь в начале миссии.

МИССИЯ 17: Flight Staff Transfer

Во время перелета вы услышите сигнал бедствия. После прыжка через гипер вы увидите, что экспериментальные имперские истребители, отличающиеся очень высокой маневренностью, атакуют транспортники. Восстановите справедливость, получите благодарность от спасенных пилотов и продолжайте свой путь.

МИССИЯ 18: Ensnare Imperial Prototypes

С помощью новых ионных торпед вы должны захватить по одному кораблю каждого типа, который появится в области с транспортниками. У вас будет внушительный эскорт, который сам сможет разобраться с имперскими истребителями, вам же лучше сконцентрироваться на транспортах — ETR: Sulik 1 и 2. Вам надо захватить любой из этих кораблей. Делать это лучше всего, сначала сняв его силовое поле, а затем выпустив пару торпед ему в хвост. Учтите, что пушки на них обоих очень мощные, а вам необходимо обездвижить один и уничтожить другой. Если вы этого не сделаете сами, то потеряете всех своих напарников, а цель так и не будет достигнута. После того как прилетевшие корабли повстанцев заберут по одному кораблю каждого типа, уничтожьте оставшиеся «лишние» корабли. Затем возвращайтесь домой.

МИССИЯ 19: Kill K'Armyn Viraxo

Прилетев в точку назначения, дождитесь появления яхты Виракco и летите к ней. Чтобы пробраться к ней, вам придется уничтожить ее охрану — это будет несложно. Зато потом вы сможете спокойно убедиться, что К'Армина на яхте нет и кто-то вас крупно подставил. Практически в тоже время из гипера вынырнут несколько охотников за призами — вам нужно будет либо драться с ними, либо отступить к бую и прыгнуть домой. И не забудьте уничтожить яхту.

МИССИЯ 20: Raid Production Facility

Вашей задачей будет уничтожение стационарной защиты имперской станции, а также посильная помощь в уничтожении истребителей. Истребителей будет доста-

точно много — их здесь производят. Когда десантники завершат свою работу и покинут станцию, появятся еще несколько врагов. Если хотите, уничтожьте их, если нет — то возвращайтесь на базу, не забыв, впрочем, взорвать станцию. Кстати, за инспектирование и уничтожение висящих рядом со станцией контейнеров можно получить много дополнительных очков.

МИССИЯ 21: Defend CRS Liberty

Ваш корабль атакуют! Немедленно взлетайте и будьте готовы отражать нападение. Основная «сложность» этой миссии: стоит вам выбрать цель, как оказывается, что десяток смелых пилотов альянса уже висит у нее на хвосте и жить ей осталось не более двух секунд. Так что можете вообще отдыхать и ничего не делать.

МИССИЯ 22: Destroy Imperial Research Facility

Ваша основная задача — уничтожение SRS Saradis и PLT/1 Obsidian. Тем не менее, вначале вам встретится такое количество истребителей, что лучше сначала заняться ими. После того как все имперские истребители будут уничтожены, летите помогать уничтожать Saradis, а затем и саму станцию. Станция очень хорошо защищена, и уничтожить ее будет непросто. Кроме того, одного вашего боезапаса будет мало. Старайтесь атаковать набегами, проходя мимо на очень большой скорости, тогда есть достаточно большая вероятность, что имперские лазерные пушки не смогут попасть в вас.

МИССИЯ 23: Liberate Slave Konvoy

В районе, где проходит имперский конвой, вы должны осмотреть все транспортники и обездвижить те из них, на которых обнаружатся рабы. Действуйте быстро и не отвлекайтесь на пролетающие мимо имперские истребители, с ними разберутся другие пилоты. В конце миссии вам надо будет обеспечить безопасность группы ATR Tango. Не подпускайте к ней вражеские истребители.

МИССИЯ 24: Supply Rebels with Warheads

Эта миссия является одной из самых сложных в игре. Вы действуете в одиночку, противников же вам встретится очень много. Вначале постарайтесь не особо приближаться к станции (там неподалеку находится стационарная защита, которая может вас сильно поцарапать) и займитесь истребителями. Их количество все время будет пополняться вылетающими из ангара. Затем уничтожьте вышеупомянутую стационарную защиту. Теперь у вас будет пара свободных минут, за это время вы должны максимально подзарядить силовое поле. Вскоре появится Bulk Cruiser отряда Black Sun — «Черное Солнце» — и выпустит в вас целую свору своих истребителей. Выжить в этом сражении будет непросто, тем более, что истребителей на крейсере очень много. Когда все закончится, отойдите подальше и инспектируйте контейнеры (кстати, можете слетать и заодно осмотреть груз крейсера). Затем ждите: через некоторое время появятся ваши транспортники, снимут груз с контейнеров и нырнут в гипер. Идите вслед за ними, дождитесь появления повстанцев и летите домой.

МИССИЯ 25: Recon Imperial Research Faciclity

Для начала вместе с отрядом дружественных X-Wing уничтожьте всю стационарную защиту станции и две коммуникационные антенны. Затем присоединитесь к A-Wing'ам в деле уничтожения истребителей. Когда вокруг станет относительно

спокойно, проинспектируйте станцию и ждите приказа атаковать. После этого уничтожайте ее. Это может занять немало времени, и в район действий прибудет ISD. Не прерывайтесь — имперские истребители будут остановлены вашими доблестными коллегами.

МИССИЯ 26: Investigate Imperial Communications Array

Ничего сложного. Вы должны исследовать коммуникационный центр империи и проинспектировать все находящиеся в районе спутники, а также обеспечить безопасность корвета повстанцев. Вначале вам предстоит небольшая драка с имперскими истребителями, а затем — увлекательное занятие расчистки минного поля вокруг спутников. Затем появится корабль империи и начнется основная часть миссии — защита корвета. Уничтожайте все имперские истребители подряд, но особенно сконцентрируйтесь на Tie Bomber — они представляют для корвета наибольшую опасность. Вы вряд ли сможете победить всех, так что, как только корвет исчезнет в гипере, следуйте за ним и возвращайтесь на свой корабль.

МИССИЯ 27: Plant Listening Device

По-моему, одна из самых сложных миссий во всей игре. Дело не только в том, что в ней надо действовать очень быстро и аккуратно, но и в том, что тут, похоже, есть некоторые «глюки». Для начала уничтожьте идущие к вам два Gunboat. Затем всерьез займитесь минами. Тут опять-таки нужно действовать очень аккуратно — разнеся пару десятков мин, можете не заметить, что система наведения нацелилась не на очередную мину, а на спутник, и уничтожите его. Когда мин в округе больше не останется, летите к спутнику под номером 6 и инспектируйте его. Через некоторое время Аэрон выйдет в открытый космос и попытается приделать к спутнику подслушивающее устройство. Пока она это делает, вы должны будете ее защищать. Через некоторое время появится десантный имперский корабль. Он будет летать и высаживать Stormtrooper'ов везде, где только можно. Если имперцы попадут по Аэрон или хотя бы просто проинспектируют ее, миссия будет провалена. Поэтому носитесь и уничтожайте всех штурмовиков так быстро, как только можно. Вслед за этим Аэрон завершит «доработку» спутника и тут же появится имперский корабль с Tie Fighter-ами. Быстро подбирайте Аэрон и либо деритесь, либо сматывайтесь. Победить истребители будет совсем несложно, так что я предложил бы первый вариант.

МИССИЯ 28: Rendezvous with Defector

Когда после второго прыжка через гипер прибудете на место, сначала разберитесь с истребителями. На большой корабль империи не обращайте внимания — он скоро улетит. Затем начинайте планомерно снимать щиты станции. На станции будет объявлена эвакуация, и вскоре ее покинут четыре «шаттла». SHU AA-23 и есть тот, который вам нужен. Подлетите к нему поближе и проинспектируйте. Затем возвращайтесь к фрегату. «Шаттл» совершит посадку, и примерно тогда же из гипера вылетят корабли империи. Приготовьтесь к длинной и достаточно сложной битве. Когда противник начнет запускать Tie Bomber, уничтожайте их. Вскоре к вам прибудет подкрепление, и работа значительно упростится. Когда все корабли повстанцев покинут область, отступайте и возвращайтесь домой.

МИССИЯ 29: Scramble!

Быстро взлетайте и летите в гипер. Далеко перед собой вы увидите «шаттл» — на нем удирает некий Купало, которого просто необходимо вернуть. Вернуть его мож-

но, сняв силовое поле его «шаттла» и уменьшив броню примерно до 50 %. После этого он сообщит, что готов сдаться, и ляжет в дрейф. Учтите, что за свой недолгий полет он успел сбросить несколько самонаводящихся мин, и они теперь только и ждут, чтобы вы притормозили и приняли их на борт. Не давайте им этой возможности.

Займитесь Gunboat'ами — это самые опасные цели, и они вполне могут уничтожить повстанческий транспортник, отправленный подбирать «шаттл». Когда к вашей веселой компании присоединится имперский Star Destroyer, пошлите напарника атаковать какой-нибудь Tie Fighter — он отвлечет на себя все Tie Fighter'ы и будет занят полезным делом. Уничтожьте все Gunboat. К моменту, когда взорвется последний, транспортник как раз будет готов улететь. А теперь внимание — «глюк». Может, его устранили в более поздних версиях, но мне необходимо было прыгнуть в гипер сразу за транспортником — иначе считалось, что «шаттл», в это время уже находящийся у повстанцев, был уничтожен и миссия была провалена. Так что догоняйте «шаттл» и вместе с ним возвращайтесь домой.

МИССИЯ 30: Shipment to Mining Colony

После второго прыжка через гипер вы окажетесь около базы Вираксо. Охраняют ее уже известные вам воины отряда «Черное Солнце». Слева летит Patrol Craft — им лучше заняться в первую очередь, затем добивайте истребители. Когда большинство противников будет уничтожено, появятся корабли Вираксо. Приготовьтесь к серьезному бою — теперь на вас будут наседать остатки воинов «Черного Солнца» с одной стороны и свежие силы Вираксо с другой. Главное — не дайте им пробраться к транспортникам. Когда все враги будут повержены, еще раз прыгните через гипер, разделайтесь с маленькой группой истребителей, после чего стыкуйтесь с колонией и ждите. Примерно через полминуты после стыковки Аэрон поблагодарит вас и покинет корабль. Возвращайтесь домой.

МИССИЯ 31: Reconnaissance of Imperial Colony

На удивление простая миссия. На быстром A-Wing'е вам надо осмотреть все имперские транспортники, причем сделать это надо под ураганным огнем нескольких Star Destroyer'ов, нескольких кораблей поменьше и тучи истребителей. Но при всем при этом единственную реальную опасность для вас представляют ракеты — будьте готовы уворачиваться. Действуйте методично и быстро.

МИССИЯ 32: Mining Colony Under Siege: Rescue Aeron

Немедленно вылетайте и прыгайте к колонии. Аэрон вместе с колонией находится далеко впереди, рядом же с собой вы увидите личный корабль Лорда Вейдера. Нагло пролетайте мимо и направляйтесь к колонии. Увернитесь от пары запоздалых ракет и приземляйтесь. Теперь, пока Аэрон бежит к кораблю, можете вылезть к пушке и пострелять по приближающимся торпедам. Затем взлетайте и тем же путем возвращайтесь назад. Не ввязывайтесь в битвы и не тараньте истребители противника. Также учтите, что двигатели корабля Вейдера очень мощны и способны испепелить ваш корабль за считанные минуты. Возвращайтесь домой, на базу повстанцев.

МИССИЯ 33: Capture the Freighter Supsosa

На время этой миссии у вас будет командир, некий Скайуокер (жаль, фамилии не переводятся). Понаблюдайте его словесную перепалку с пилотом фрейджера и приготовьтесь исполнить приказ, а именно — обработать объект ионными пушка-

ми. Фрейджер остановится, транспортник повстанцев состыкуется с ним и начнет исследовать груз. Выслушав отчет, скайуокер нырнет в гипер. Следуйте за ним.

Итак, картина, представшая перед вами, несколько пугает. Для начала займитесь Gunboat'ами, а когда они все кончатся, то атакуйте INT Claw. Ему достаточно снять щиты (хотя сделать это будет непросто). После этого корабль смотается, а Скайоукер разрешит всем разлететься по домам.

МИССИЯ 34: Abandon Rebel Base at Kothlis

Перед миссией вам предложат выбрать корабль — B-wing или X-wing. Я предпочел X-Wing, хотя это дело вкуса. В самом начале миссии поверните налево и летите к станции. Когда вы будете пролетать около нее, появятся два имперских корабля — Imperial Star Destroyer и Victory Star Destroyer. Вскоре начнется массированная атака бомбардировщиками и истребителями. Сбивайте бомбардировщики как можно быстрее. Через некоторое время база будет уничтожена. Развернитесь и ищите корвет повстанцев Razor, который вам необходимо охранять. Сейчас к нему на полной скорости идут 3 ATR. Перехватите их и уничтожьте. Затем поймайте следующую партию. Это даст время Razor'у сбежать. С Liberty проблем будет больше. По ней начнут стрелять уже не какие-то жалкие транспортники, а два Star Destroyer'а. Постарайтесь отвлечь их огонь на себя, если сможете, уничтожьте носовые (или боковые) пушки. Кстати, вполне реально летать между ними таким образом, что они будут бить друг по другу. Если у вас все получилось, то Liberty хватит время сбежать. Прыгайте за ним в гипер и совершайте посадку.

МИССИЯ 35: Protect Imperial Computer

Для начала уничтожьте все вражеские Gunboat. Через некоторое время появится ISD, который попытается захватить корвет повстанцев. Не мешайте ему, там все разрешится без вас. Через некоторое время с корвета вылетит спасательная шлюпка, охраняйте ее по пути к кораблю Mercury. Затем прыгайте вслед за повстанцами в гипер. Здесь ваша задача такая же — прикрывать спасательную шлюпку и корабли повстанцев. Можете особо не беспокоиться и мирно разбираться с Tie Interceptor'ами противника. Если по какой-то причине одному из повстанческих кораблей станет очень плохо, то отвлеките на себя внимание имперских ISD. При желании между ними можно маневрировать так, что они будут стрелять друг по другу. Затем, когда появится соответствующий маяк, возвращайтесь обратно на Liberty.

МИССИЯ 36: Protect Alliance-Smuggler Meeting

Первая часть операции достаточно проста. Появится пиратский корвет и запустит свои истребители. Уничтожьте истребители, а сам корвет лучше не трогайте — он абсолютно безобиден. Затем на шум прилетят имперские Gunboat'ы. Уничтожьте их и сопровождаемые ими транспортники. Когда в конце концов прилетит ISD, как раз придет время уходить в гиперпространство. У меня в игре наблюдался следующий «глюк»: в точке, куда я попал, отсутствовал корабль Liberty, на который мне нужно было приземлиться. Я нажал **Q** и покинул миссию, а затем выбрал пиктограмму «Back to Concourse». Миссия была засчитана.

МИССИЯ 37: Attack Imperial Convoy

Очень сложная миссия. Ваша задача заключается в том, чтобы проинспектировать все транспортники и, убедившись, что они перевозят имперский груз, обездвижить их. Проблема будет заключаться в том, что в процессе миссии корабли, сопро-

вождающие вас, атакуют транспортники и вас заодно. Победить их будет очень сложно, особенно если учесть, что большие потери среди гражданских целей недопустимы, а часть истребителей стремится атаковать вас, часть же атакует транспортники. Кроме того, вражеские пилоты летают очень неплохо.

Если вы добились-таки победы с минимальными потерями, то быстренько обездвижьте оставшиеся транспортники. После этого дождитесь прилета кораблей повстанцев и, когда последний из них заберет груз со своего транспортника, миссия будет считаться выполненной. Возвращайтесь на базу.

МИССИЯ 38: Break Emon Out of Brig

Все просто. В первой зоне вам нужно найти контейнер, который при грамотном использовании можно превратить в бомбу (Pr/Tk Bebel Gas Co.2). Забрав его, летите к имперской базе. Не атакуйте имперские корабли — пилоты думают, что вы их транспортник, доставляете им груз. Спокойно летите к базе и на расстоянии примерно в милю-полторы от нее оставьте контейнер. Теперь ждите. Через некоторое время появится тягач, который благополучно затянет контейнер на станцию. Когда произойдет взрыв, атакуйте вражеские корабли. Против вас выступит десяток Tie Fighter и несколько Gunboat. Когда Эмон будет спасен (если не можете перевести передаваемые вам сообщения, подскажу: когда появится навигационный буй), возвращайтесь на Liberty.

МИССИЯ 39: Protect Smuggler Retreat

Силы империи атакуют казино вашего друга и сторонника повстанцев Дунари, а вам нужно обеспечить прикрытие на время эвакуации. Обычная боевая миссия, уничтожайте всех врагов, которые попадутся под руку. Если хотите, можете поучаствовать в уничтожении STRKC Lament и проинспектировать ISD.

МИССИЯ 40: Rescue Smugglers

Ваша задача — прикрывать «шаттл» Merte на его пути к Liberty. Сбивайте всех врагов, и чем быстрее, тем лучше. После первого гиперпрыжка враги появятся снова — будьте к этому готовы. Прежде всего уничтожьте MUTR: Bast, а затем уже займитесь истребителями.

МИССИЯ 41: Recover Family Data Core

Оказавшись на космической свалке империи, летите к контейнеру CN/K Storage 25. Остановитесь около него и дождитесь, пока робот не выйдет в космос. Через некоторое время появятся T-Wing'и, которые атакуют вас. Постарайтесь не подпустить их к роботу, а также к кораблю FRS: Andrasta. Кстати, несмотря на отсутствие робота на борту, боковые турели все равно могут стрелять в автоматическом режиме. После победы не забудьте подобрать робота и прыгайте через гипер к Liberty. Там остановитесь и ждите, через некоторое время появится Andrasta. Состыкуйтесь с ней, а затем возвращайтесь на Liberty.

МИССИЯ 42: Attack Pirate Base

Не знаю, была ли эта миссия изменена в последующих заплатках (если они, конечно, были выпущены), но в изначальной версии я счел ее очень сложной по той причине, что честным путем ее абсолютно невозможно пройти.

Итак, по порядку. В районе, где вы окажетесь, ваша авиагруппа должны уничтожить те из астероидов, на которых размещены лазерные пушки (только эти астеро-

иды можно выбрать как цели). Затем ваша группа должна снять силовое поле и обездвижить космическую станцию. Вот тут и начинаются проблемы. Группа B-Wing'ов прекрасно справляется с заданием (желательно после этого отдать ей приказ охранять станцию), но тут в дело вмешиваются ленивые пилоты X-Wing'ов. Часть их эскадрильи занимается полезным делом и добивает корветы и спасательные капсулы, а часть решила атаковать станцию, с которой еще нужно освободить некоторых людей! Выход один — УНИЧТОЖИТЬ все повстанческие X-Wing'и, избравшие этот путь. Особенно следите за восьмым, третьим и четвертым. Учтите, что некоторые истребители могут подключиться к делу уничтожения станции (и провала миссии) попозже, поэтому постоянно смотрите, кто чем занимается.

После того как станция будет обездвижена, с нее взлетит «шаттл». Догоните и обездвижьте его. Старайтесь действовать предельно быстро и не забывать об X-Wing'ах.

С появлением Star Destroyer'а проблема достаточно быстро исчезнет. Корабли скооперируются и полетят уничтожать имперский корабль. Присоединитесь к ним. После победы возвращайтесь на Liberty. Странно, но, несмотря на убийство некоторых «своих», вас еще и наградят.

МИССИЯ 43: Meet with Bothan Delegation

Ваша задача — защищать «шаттл» с делегатами. Сперва на него попытаются напасть истребители IRD: Bandit. После уничтожения их у вас будет короткая передышка, за время которой вполне можно уничтожить корвет. Спасательную шлюпку с корвета, издалека идентифицирующуюся как 20-1, а вблизи – как EE-763, нужно обездвижить. Сделает это Y-Wing, ваша же задача — уничтожить вражеский корабль, который попытается эту шлюпку забрать.

После того как «шаттл» Бофанов заберет шлюпку, атакуйте приближающиеся истребители Preybird Fighter (Pry/F). Все они будут пытаться уничтожить «шаттл», а значит, их нужно остановить любой ценой. Затем возвращайтесь на свой корабль.

МИССИЯ 44: Locate Mercenary Base

После того как вы состыкуетесь с Redhawk, появятся несколько истребителей. Уничтожьте их сами, взяв управление над пушкой, или прикажите пушке перейти в автоматической режим. Как только информация будет забрана, взлетайте и летите к появившемуся бую. Прыгайте в гипер.

Оценив всю красоту и величественность представшего перед вами зрелища, летите прямо и прямо, к последнему Star Destroyer'у. Когда Emcom найдет правильные координаты, вновь прыгайте в гипер. Проверьте состояние силовых полей (у вас есть время подкачать их). Состыкуйтесь с грузовой станцией и вновь приготовьтесь уничтожать появляющиеся истребители. Затем взлетайте и в очередной раз летите через гипер к базе наемников. Вы окажетесь около своего старого дома. Проинспектируйте базу и возвращайтесь на свой корабль.

МИССИЯ 45: Raid Mercenary Base

Для начала вместе со звеном B-Wing'ов уничтожьте статичную защиту базы — она, как и в позапрошлой миссии, представлена в виде пушек, расположенных на астероидах. Затем либо поучаствуйте в разборке с истребителями, либо атакуйте RedHawk. Финальная часть операции — уничтожение модифицированного корвета M-Crv: Plague и нескольких истребителей, появившихся из гипера. Возвращайтесь на Liberty.

МИССИЯ 46: Rescue Bothan Spies

Задача — спасти разведчиков, которых в данный момент пытаются найти корабли империи. Чтобы корабли, набитые шпионами, получили возможность уйти, прежде всего нужно уничтожить или просто сильно повредить корабль INT: Grappler. Когда его силовые щиты будут сняты, а броня уменьшится до 50 %, он попытается отступить. Можете отпустить его, а можете добить — как хотите.

Теперь вашей головной болью станут истребители (в основном — Tie Interceptor) и турболазеры Accuser'a. Не обращайте на них особого внимания, летите к FRT: Tauun 1, а затем к M/TRN: Triuna (последний находится в ангаре Accuser'a). Убедитесь, что спасти его не сможете, и продолжайте бой до тех пор, пока транспортники не уйдут. Затем уничтожьте Triuna и возвращайтесь на базу.

МИССИЯ 47: Steal Imperial Shuttle

Если вы не умеете воспринимать английский язык на слух, то знайте: в начале брифинга адмирал повстанцев сообщает вам о том, что вы — лучший пилот повстанцев, и поэтому на вас будет возложена ответственная задача по угону «шаттла» и имперской базы. Вас запихнут в старый транспортник YT-1300 и сообщат, что по первому сигналу четыре X-Wing'a создадут «инцидент» и вы сможете смотаться под шумок. Может, эта миссия также была переработана в последующих заплатках, но в изначальной версии она является практически непроходимой.

Итак, вначале все просто. После первого прыжка вы увидите перед собой имперскую базу. Ни в коем случае нельзя дать истребителям противника проинспектировать вас! Проще всего повернуть направо и лететь к виднеющемуся вдали SPC: Unknown 13-1. Когда вам разрешат пролететь, буй появится всего в четырех милях от вас. Быстро прыгайте в гипер.

Перед вами вторая станция империи. Ныряйте вниз и идите к острому, как игла, окончанию станции (если идти напрямик, то вы пройдете как раз через звено истребителей). Затем, совершив этот обходной маневр, летите к ангару в верхней части станции. Состыкуйтесь с ней и ищите нужный «шаттл» (первый справа от коридора — перед вами). Теперь ждите. Когда произойдет расстыковка, вылетайте и вызывайте подкрепление. Начинается самая сложная часть миссии. Если будете лететь прямо, то погибнете через пять секунд. Если будете маневрировать, то через десять. Если проявите чудеса героизма, то через пятнадцать. А вам нужно не только пережить атаку Tie Fighter'ов и Tie-Intercepter'ов, но еще отследить запуск Tie-Bomber'ов и уничтожить их прежде, чем они собьют угнанный «шаттл». После того как «шаттл» будет в безопасности, возвращайтесь на Liberty.

Если вы прошли эту миссию хотя бы с пятого раза, то снимаю перед вами шляпу. Если вы вообще не можете пройти эту миссию, то используйте кнопку «Skip Mission».

МИССИЯ 48: Escort Rebel Fleet

В первой зоне, куда вы попадете (Defiance), основную угрозу для флота повстанцев будут представлять Tie Bomber'ы, а в конце миссии — Gunboat'ы. Как только флот будет в безопасности, прыгайте обратно в зону Sullist (не обращайте внимания на то, что остальные A-Wing'и воспользуются каким-то невидимым гипербуем, это «глюк»). Затем, если хотите, залетите на Liberty за ракетами и летите дальше к Independence. Там вам предстоит воевать с десятками Tie Bomber'ов. Не зевайте и активнее работайте лазерной пушкой. Как только корабли будут в безопасности, возвращайтесь к себе на Liberty.

МИССИЯ 49: Family Reunion

Итак, летите на старую базу своей семьи. Послушайте разговор с дядей и, сделав вид, что вы ему поверили, прыгайте через гипер к имперской тюрьме. Состыкуйтесь с Kessel Station и ждите. Через некоторое время появится Star Destroyer и сообщит вам, что вы арестованы. Объясните ему, что он заблуждается.

Как только появится Дунари, летите к появившемуся гипербую и прыгайте в поле астероидов. Тут проблем будет не меньше — вам предстоит пролететь среди множества оборудованных пушками астероидов, по пути уничтожив несколько Tie Advanced, к виднеющемуся вдали бую «Rebel Fleet». Не спешите прыгать, сперва прикажите всем отступить (Squadron/Tactical/Bug Out). Затем возвращайтесь на Liberty и не беспокойтесь насчет того, что вернулось только 66 % кораблей — Дунари появится в самый последний момент.

МИССИЯ 50, часть 1: Battle of Endor

Эта битва определит судьбу Галактики! Да пребудет с нами сила!

Гигантская космическая битва. Ваша задача — уничтожить как можно больше вражеских истребителей.

МИССИЯ 50, часть 2: That Thing's Operational!

Вы можете ограничиться уничтожением истребителей и инспектированием навигационного буя, а можете ещё и поучаствовать в уничтожении SSD: Executor, атаковав его мостик.

МИССИЯ 50, часть 3: The Shield's Down!

Со «Звезды смерти» запускают последние, резервные истребители. Их необходимо уничтожить. Обычное космическое сражение.

МИССИЯ 50, часть 4: Through the Death Star!

Вот и добрались до финала. Вам предстоит пролететь через «Звезду Смерти» и уничтожить ее реактор, а затем еще и вовремя смотаться. Сразу предупреждаю: не ждите от этой миссии чего-нибудь, по силе напоминающего Descent. Ничего особо приятного в этом полете нет, кроме того, коридоры плохо освещены. Останавливаться нельзя, врезаться в стены — тоже. Фактически и то, и другое означает мгновенную гибель. Не стремитесь лететь быстро. Переведите энергию на пушки и летите тихим ходом, постоянно стреляя вперед. Во-первых, вы таким образом сможете уничтожить различные препятствия — трубы и просто мусор, а во-вторых, хоть немного осветите себе проход. Через некоторое время вы прилетите к развилке. Один из проходов завален, поэтому сворачивайте в другой. Совершите небольшой перелет в одном ряду с ящиками, но после не сворачивайте, как они, направо, а двигайтесь прямо. Вы окажетесь в огромной комнате, в которой вас атакуют Zero-G Troopers и лазерный пулемет. Расчистите себе дорогу, но особо не увлекайтесь. Помните, что остановка чревата последствиями.

В какой-то момент вам скажут, что можно слетать и уничтожить пушку «Звезды Смерти». Не слушайте, уж лучше уничтожить ее целиком. Поэтому сворачивайте к реактору (коридор между несколькими толстыми трубами). Когда окажетесь около реактора, сперва стреляйте по трубе системы охлаждения, а уж потом по самому реактору. Затем разворачивайтесь и как можно быстрее улетайте. Вам нужно попасть не обратно в огромную комнату, а в коридор, который приведет вас прямо к выходу. Теперь откиньтесь и приготовьтесь смотреть последний мультфильм.

WARZONE 2100

Разработчик: **Pumpkin Studios**
Издатель: **Eidos Interactive**
Выход: **март 1999 г.**
Жанр: **стратегия в реальном времени**
Требования: **P-166, 16 Мб, рек. 3D-уск.**

Первая стратегия в реальном времени, где трехмерность ничего не портит

«С восходом солнца увидят великий пожар,
шум и свет, движущиеся к Северу.
Внутри земли смерть и слышатся крики,
смерть ожидает их от орудий огня и голода».
Мишель де Нострадам

Кто знает, может быть, это предсказание известного пророка и сбудется в 2100 году (дай Бог, чтобы этого не произошло раньше). По крайней мере, так, видимо, предполагают разработчики новой стратегии Warzone 2100. Судите сами. 3 ноября 2085 года. Ошибка одного из оборонных спутников приводит к запуску ракет по крупнейшим ядерным державам. Это неизбежно развязывает ядерную войну, в которой нет победителей, а есть смерть, разруха, голод и страдания. Тем не менее, небольшая часть населения Земли сумела выжить в этом аду, перенеся все ужасы ядерных бомбардировок и их последствий, включая ядерную зиму. Оставшиеся в живых тоже не захотели жить в мире и согласии, а погрязли в бесперспективных междоусобицах. Лишь малочисленная горстка людей решает объединить человечество и возродить цивилизацию. Но, к сожаленью, их инициатива не нашла поддержкb со стороны других группировок. Более того, последние хотят войны и безумия. На фоне вот таких безрадостных событий 4 апреля 2100 года вам и предстоит вооруженным путем (другого, увы, не дано) остановить хаос, уничтожив все зло на Земле.

Такова прелюдия. А что касается впечатлений непосредственно от самой игры, то это, конечно же, чисто военная стратегия. Фактор экономики здесь мало выражен, дипломатии вообще нет, зато обилие технологий, различных модификаций и проектов при создании юнитов и сооружений просто впечатляет. А если приплюсовать сюда несложный интерфейс, весьма неплохую трёхмерную графику (доступна для обладателей 3Dfx или видеокарт, поддерживающих 3D-графику; для остальных имеется режим попроще — Software), возможность просмотра карты под самыми различными углами обзора (от 10 до 85 градусов), набор спецэффектов, включая туман, дым, огонь и освещение, то поневоле забываешь о том кошмаре, с которого, в общем-то, все и начиналось, и полностью погружаешься в этот фантазийно-реалистичный, пугающе-привораживающий мир зоны ведения боевых действий.

Как и обещали разработчики, интеллект противника заслуживает определенного уважения. Так, если безуспешно атаковали ваш заградительный бастион, в следующий раз ждите удара с фланга (если позволит рельеф местности) или секретного

рейда диверсионной группы прямо к вам в тыл (причем с одновременным отвлекающим ударом на «главном», как вам сначала показалось, направлении). Не брезгует враг и такими методами ведения войны, как подрыв экономики, нанося удары по нефтяным вышкам и другим промышленным объектам. Причем возле нефтяного месторождения противник сразу, как правило, ставит защитные сооружения. Ваши юниты тоже достаточно умны, но только с проходимостью и инстинктом самосохранения у них туговато. Так, если вы даёте команду групповым модулем отправиться подчиненным из одной точки в другую и по дороге будут препятствия в виде рельефа местности или искусственных сооружений, то есть вероятность того, что некоторые из ваших вояк застрянут по дороге и будут беспомощно метаться, пока вы им повторно не укажете маршрут. Другая странность — это тенденция стоять на месте, передвигаясь по кругу (и такое, оказывается, бывает). При ведении боевых действий, особенно в обороне, это иногда плюс, зато, например, при ремонте Trucks башен, подвергшихся атаке, это очень неприятно — они упрямо будут кружиться, толкая друг друга и попадая под огонь нападающих. И ещё одно обстоятельство, касающееся непосредственно самой программы и о котором предупреждают разработчики. Во время игрового процесса возможны сбои в виде «торможения» игры. Это случается крайне редко (за всё время у меня это произошло пару раз). Выход из положения простой — сохраняйтесь и перезагружайте игру в режиме Software, а затем снова в 3D. Если не помогло, перегружайте Windows. Эти «особенности», конечно, не смертельны, но учитывать их следует. К положительным моментам стоит еще отнести возможность создавать особого рода механические единицы — Command Turret, передвижные средства по управлению другими юнитами. Интерфейс игры достаточно прост. Нельзя не отметить также большое количество клавиатурных комбинаций для команд, некоторые из них можно назначать или изменять самому. Например, мне очень понравились команды, определяющие и вызывающие в случае необходимости группы юнитов (**Ctrl** и **1** — присвоение выделенной группе первого номера, после чего клавиша **1** активизирует эту группу, повторное нажатие **1** переносит вас к ней). При проведении ряда тактических операций это очень помогает. Приятно и такое свойство боевых единиц, как способность отстреливаться при отступлении. Схема военного и экономического развития стандартная, за исключением одного оригинального обстоятельства — по окончании миссии все, что было наработано, построено и создано, остается у вас, причем, если юниты или здания были «ранены», то после перехода к следующей миссии они останутся в том же состоянии. Поэтому придется думать не только тактически, но и стратегически — где что построить, разместить и стоит ли сразу завершать миссию. Когда заранее не знаешь, что тебя ждет в будущем, это может привести к очень неприятным сюрпризам. Игра поделена на 3 компании, действия которых разворачиваются в пустыне, городе и горах соответственно. Кроме того, имеется учебная миссия для получения первичных навыков по развитию базы и управлению юнитами. И если учесть возможность стандартной Multiplayer плюс голосовой связи между участниками, то Warzone 2100 следует отнести к довольно сильной стратегии войны в real-time, претендующей на звание хита. Одним словом, рекомендую.

ЗАПАДНЫЙ СЕКТОР (WESTERN SECTOR)

Scavenger Raiders

Цель миссии — создать базу и зачистить территорию от вражеских группировок.

Прежде всего необходимо построить Command Center (командный центр), естественно, при помощи Trucks (рабочие-носильщики). Далее сооружайте Oil Derrick

(нефтяная вышка), предварительно подтянув к месторождению (обозначено синим маяком) боевую технику, так как именно здесь будет первая небольшая атака на вашу базу. Затем стройте Power Generator (электростанция, обеспечивает работу четырех нефтяных вышек), Research Facility (научно-исследовательский институт — НИИ) и Factory (завод). На заводе создавайте «ополчение» (пока доступна только Machinegun Viper Wheels — автоматическая боевая машина) и отправляйтесь в поход на восток. Кстати, место для прибытия в конкретный пункт создаваемых на заводе новобранцев можно выбирать самому, перетянув мышкой квадратик с цифрой 1 туда, куда это необходимо. Итак, первый лагерь противника восточнее вашей базы будет легко уничтожить. Следующая цель северо-западнее. Там захватите первые артефакты, которые без промедления следует изучить в НИИ. Постройте нефтяную вышку на захваченном месторождении. Не забывайте свои сильно раненые боевые юниты, получившие повышение по службе, вовремя отводить с передовой (раненых можно выделить из общей массы командой **Alt + E**), позже их можно будет подлечить. Кстати, в особо трудных случаях рекомендую снижать скорость игры (**Ctrl** и **;**). **Ctrl** и **+** соответственно увеличивают скорость. Следите за энергией (зависит от количества нефтяных вышек, захваченных бочек с топливом, интенсивности создания юнитов и проведения исследований). Если она будет близка к нулю, то ничего не сможете создавать и исследовать. Продвигаясь на север, разгромите очередную базу. Будьте аккуратны с вражескими защитными башнями и новыми боевыми механическими единицами! После захвата артефакта, как всегда, изучайте его в НИИ. Далее на западе вас ожидает еще один вражеский лагерь и артефакт, позволяющий строить Machinegun Guard Tower (автоматическая защитная башня). Кстати, после его изучения можно сразу смело строить несколько (5—7) таких башен на юге вашей основной базы (в следующей миссии с южных гор ожидайте атаки врага). Кроме того, станет доступен новый вид боевой техники — Flamer Viper Wheels (боевая машина с огнеметом). И ещё одно пристанище врага — на юге от места последнего боя. Перед атакой, если позволят боевые ресурсы, направьте небольшой отряд к своей базе — в последующей миссии возможны набеги противника. После разгрома вышеуказанного пристанища соберите артефакт и бочки с топливом (что не успеете подобрать, заберете в следующей миссии). Итак, первая миссия выиграна. Поздравляю вас!

Alpha Base Mission: Power Surge Detected

Цель миссии — обнаружить и разгромить все вражеские базы (обозначены на карте красными маяками). Введен лимит игрового времени — 1 час.

Если у вас южная окраина базы защищена башнями, то можете не обращать особого внимания на атаки на данных оборонительных рубежах. А вообще воевать доведется на юге. Однако прежде чем отправляться в поход, обязательно изучите Engineering (инженерное дело), что предоставит возможность развить Mobile Repair Turret (способность к ремонту), а это, в свою очередь, приведёт к созданию Mobile Repair Turret Viper Wheels (авторемонтники). Последние подлечат ваши израненные войска. В будущем авторемонтников полезно включать в боевые отряды. Ну что ж, теперь можно отправляться по южной дороге на захват очередных артефактов, которые, как правило, находятся внутри различных зданий и становятся доступными после разрушения сооружений, начиная мигать зеленым маяком. Один из них позволит изобрести Sensor Turret (локатор наведения на цели), а затем и самого наводчика на цели (Sensor Turret Viper Wheels). Если его включить в состав отряда (например, групповым модулем), то попадание по выбранной цели будет более эффективным. После зачистки территории миссия завершится.

Power Module Artifact

Цель миссии — изучить Power Module Artifact и сделать апгрейд Power Generator.

Это передышка для вас, поэтому не торопитесь. Сначала отремонтируйтесь, выполните все возможные усовершенствования и, подготовив боевой отряд из 10 юнитов (следующая миссия будет транспортной), включая авторемонтника и наводчика, расположите его рядом со стартовой площадкой (возле Command Center). После этого можно выполнять указанное задание.

Alpha Base and Transport Missions: Locate and Recover Artifacts

Цель миссии — загрузить десант в транспортник и после высадки в заданном районе захватить артефакт. Время — 15 минут.

Действовать следует более осторожно (у вас будет максимум 10 юнитов), но быстро (времени не так много). В случае серьезных повреждений отступайте и ремонтируйтесь. После захвата артефакта возвращайтесь в LZ (Landing Zone — посадочную площадку для десанта).

Transport Mission: Investigate Research Center

Цель миссии — разведать и зачистить местность, захватив артефакты. Время — 30 минут.

На этот раз будет доступна высадка нескольких десантов. Сначала можно организовать поход одной группой на запад (но лучше дождаться подкрепления), а другой на север. После зачистки территории и получения очередной порции артефактов возвращайтесь в полном составе в LZ. Правда, если осталось время, не торопитесь это делать. Потратьте драгоценные минуты на исследования, развитие и ремонт (рекомендуется так поступать и в последующих миссиях).

Transport Mission: Encoded Signals Detected

Цель миссии — обнаружить источник сигналов и зачистить территорию. Время — 1 час.

Придется попотеть. Сначала сможете высадить только один десант, но после того, как обнаружите центральную базу противника (находится в центре карты), станут доступны другие. Поэтому не затягивайте с первым походом. Его цель — обнаружить эту базу, вступив в небольшой разведывательный бой. Когда появится возможность вызывать подкрепление, сразу отступайте, так как противник достаточно силен. После прибытия основных сил целесообразно разделить вашу армию на 2 части. Первая группа отправится на юго-запад, далее — на юг и приготовится ударить с этого направления. Другая же, составленная из новичков, нападет на базу с северо-запада первой и, приняв удар на себя, отвлечет некоторые силы врага. В это время южная группа, состоящая из опытных «воинов», неожиданно ударит со своего фланга. После разгрома центрального лагеря вас ожидает мощный укрепленный район на северо-востоке карты. Сражение будет кровопролитным. Есть смысл уменьшить скорость игры. Готовьтесь к потерям. Зато в случае победы получите множество научно-технических открытий и апгрейдов.

Alpha Base Mission: The New Paradigm

Цель миссии — уничтожить все вражеские базы и захватить артефакты. Время — 2 часа.

Сопротивление сил зла нарастает. Почти с самого начала миссии вас ждут атаки танками. После отражения наиболее ярых вылазок отправляйтесь в поход в южном

направлении. Создавайте танки. В зависимости от рельефа и особенностей местности ставьте противотанковые «ежи» (Tank Traps). Они все-таки сковывают продвижение тяжелой техники. Сооружайте стены и башни. Когда доберетесь до юго-западной части карты, далее направляйтесь по узкому проходу в горах в южном направлении (не пропустите на юго-западе вражескую нефтяную вышку). Прежде чем идти на юг, есть смысл в начале прохода поставить пару самых сильных защитных башен, расположив за ними свои войска. Затем пусть несколько танков спровоцируют атаку врага и выманят его к вашей засаде. После нескольких таких маневров можно атаковать ослабленного противника и разгромить его южный лагерь, включая еще одну нефтяную вышку, а также юго-восточную базу. Затем отправляйтесь в северном направлении. Когда по ходу получите задание уничтожить LZ противника (находится на возвышенности), то, выполняя его, лучше будет обойти LZ одной группой справа, а другую использовать (только осторожно) на левом фланге. Овладев всем севером (кстати, гражданские сооружения разрушать совсем не обязательно), отправляйтесь на решительный бой в центр карты, где надо как можно быстрее разгромить еще одну вражескую LZ, а то десанты неприятеля доставят вам кучу неприятностей. В начале операции «Центр» лучше использовать ту же тактику с использованием двух групп (местность вам подскажет, в каких направлениях следует атаковать). Кроме того, есть смысл держать в обозе 3 – 4 Trucks (почему – узнаете в следующей миссии). Если контрольное время не вышло, а враг уже разбит, вы переходите к очередному этапу. Ну, а если после уничтожения противника миссия никак не хочет завершаться, проверьте карту еще раз: что-то из вражеских сооружений было пропущено.

Alpha Base Mission: Establish a Forward Base

Цель миссии – построить вторую базу в заданном районе (вот и Trucks пригодятся), отбив все атаки врага. Время – 30 минут.

В процесс построения базы входит сооружение Power Generator, Research Facility и Factory. Башни возводить придется в любом случае, чтобы отразить нападки неприятеля. Кроме того, если вы построили какие-либо сооружения у восточной (относительно основной базы) цепи гор, то позаботьтесь об их сохранности – на них нападут танки. В этой миссии научитесь создавать Command Turret (передвижное средство по управлению другими юнитами). По ходу создания второй базы готовьте боевой десант для следующей миссии у основной LZ.

Transport Mission: Enemy Transmissions Detected

Цель миссии – высадить боевой десант в заданном районе и найти LZ № 2, избегая встреч с крупными силами противника. Время – 30 минут.

Первый десант делайте боевым, так как подкрепление сможете получать только после обнаружения LZ № 2 (находится на востоке карты). Не наткнитесь на сильную базу противника в центре карты. Рядом с LZ № 1 находится небольшая база, уничтожьте ее. Вовремя отступайте и ремонтируйтесь. Постарайтесь «проскочить» к LZ № 2 как можно незаметнее и с наименьшими потерями. Атаки в начале следующей миссии будут серьезными.

Destroy Enemy Base

Цель миссии – разгромить центральную и северо-восточную базы противника, захватить артефакты и вернуться в LZ № 2. Время – 42 минуты.

Срочно запрашивайте десант. Вас атакуют танки и им подобные боевые единицы. Не подпускайте их близко к своей LZ, иначе высадка десанта станет невозмож-

ной. В состав вызываемых групп можно включить Trucks для постройки и ремонта защитных сооружений. Отбив первые атаки и собрав силы, целесообразно отправиться на захват северо-восточного лагеря, а потом, разделившись на две группы, напасть на центральную базу соответственно с восточной и южной сторон. По завершении разгрома и получения артефактов возвращайтесь в LZ № 2.

Transport Mission: Synaptic Link Location

Цель миссии — высадить десант и уничтожить все базы. Время — 1 час.

После высадки ударной группы запросите другую, а пока зачистите юг. Основной удар лучше нанести с юго-запада. Еще одной группой поменьше можно атаковать с юго-востока (акцент на отвлечение). Есть смысл построить пару башен на юго-западной возвышенности, дабы осложнить вылазки врага. Разгромив все базы, заберите артефакты. Правда, если у вас еще было время перед ударом по последнему зданию, то не спешите. Для облегчения выполнения задания в следующей миссии создайте мощную армию.

Alpha Base Mission: Counter Attack

Цель миссии — отбить атаки вражеских десантов. Время — 1 час.

Придется потрудиться. Правда, некоторое время на раскачку у вас будет. Прежде всего укрепите с севера мощными башнями свою LZ № 2. Расположите за ними Trucks. Здесь ожидаются атаки киборгов и — позже — танков. Кстати, вы тоже научитесь создавать киборгов. Далее перекройте на юге карты тот самый узкий проход в горах башнями, защитив их Trucks и боевыми единицами. Здесь попытаются пробиться вражеские киборги, а позже последует мощная атака танками. Башни сдержат на время этот натиск, и вашей затаившейся в засаде группировке будет легче воевать. Десант противника следует ожидать также на северо-западе и западе. Так что укрепляйтесь. Кроме того, западная группировка врага может попытаться совершить марш-бросок по дороге и напасть на вашу основную базу с востока. Но если им на пути «случайно» попадутся ваши оборонительные сооружения (башни, стены, «ежи» и небольшой отряд боевых юнитов), то проблем не возникнет. А вообще основной удар противник нанесет на юге в районе узкого прохода, поэтому значительная часть ваших сил соответственно должна концентрироваться именно на этом направлении. Если вы выстояли, значит, и победили.

Transport Mission: New Objectives

Цель миссии — захватить артефакты, не допустить посадки вражеского транспортника. Время — 30 минут.

Хитрая миссия. Вся хитрость и сложность заключается не в том, чтобы разбить противника (он не настолько и силен), а в том, чтобы не дать возможность транспортнику сесть на свою LZ и забрать хотя бы один вражеский юнит. Следует действовать быстро и дерзко. Ваш начальный пункт дислокации — на юго-западе. Продвигайтесь сначала в восточном направлении и, достигнув юга, поворачивайте к центру, минуя вражеские базы и не ввязываясь в бой. Далее спускайтесь в ущелье и поднимайтесь по горному серпантину. Одновременно не забывайте вызывать десанты. Первую «вылазку» лучше делать, дождавшись подкрепления, так как в ущелье может завязаться небольшая схватка с вражескими танками.. Поднявшись по серпантину и атаковав заградительный бастион противника, далее продвигайтесь осторожнее, чтобы не спугнуть транспортник врага. (Как только силы, охраняющие LZ, вас увидят, будет вызван транспортник, и времени у вас останется крайне мало.)

Лучше подождать хорошего подкрепления и быстро ударить по базе, стремясь занять своими войсками позицию непосредственно на LZ (тогда транспортник не сможет приземлиться). Если не затянете с маневрами, то все завершится для вас успешно. После активизации зеленого маяка возвращайтесь к своей LZ (останется время — можете атаковать другие вражеские базы). И напоследок совет — сохранитесь перед главной атакой.

Alpha Base Mission: Incoming Transmission

Цель миссии — защитить свою LZ в районе высадки десанта и уничтожить врага. Время — 2 часа.

По законам жанра, последняя миссия в компании — наиболее тяжелая, так что готовьтесь. Итак, собирайте сильный десант и отправляйтесь в путь. Высадив первую группу, тут же заказывайте вторую. Некоторое время спустя начнутся атаки врага танками. Дождавшись подкрепления, бросайте свежие силы в бой. Сбив первые натиски неприятеля, ремонтируйтесь. Есть смысл построить несколько башен для осуществления контроля за LZ. Собрав отряд из 2 530 юнитов, отправляйтесь в поход в северо-восточном направлении. Базу восточнее вашей LZ можно пока не трогать. Сейчас очень важно как можно быстрее уничтожить вражескую LZ (чтобы прекратить десантирование противника), которая находится немного северо-восточнее центра карты, а также базу, расположенную неподалеку от нее (западнее от LZ противника, там есть главный экономический центр врага и фабрики по производству боевой техники). Действовать лучше поэтапно — провоцирующая атака небольшой группой, отход (выманивая противника под удар основным силам), удар по вражеской технике главными силами, ремонт. Но при этом следует учитывать и обилие неприятельских башен, а также атаки с воды. Когда доберетесь до центра карты, далее целесообразно отправиться вдоль северо-восточного берега реки прямо до самой LZ. Уничтожив ее, ремонтируйтесь. В это время еще одна ваша группа, составленная из все время прибывающих десантов, пусть идет к центру карты. Далее первая группа атакует боевую технику, укрепления и заводы промышленной базы врага (она находится северо-западнее от захваченной LZ), а другая с центра нападет на южные оборонительные рубежи. Затем атакуйте сильный северо-восточный бастион. Одновременно (если, конечно, в районе вашей LZ имеется отряд из 10 опытных юнитов) можно разгромить и базу врага на юге.

Когда с карты исчезнут все красные маяки, это значит, что вы победили в миссии и в первой компании. В дальнейшем, после переноса к Alpha Base, вам дадут 10 минут, чтобы подготовиться ко второй компании, т. е. отремонтироваться, создать необходимые юниты или провести научные исследования. Напоследок готовьте традиционный боевой десант для следующей компании.

ВОСТОЧНЫЙ СЕКТОР (EASTERN SECTOR)

Beta Base Mission: Eastern Sector. Defend and Fortify

Цель миссии — защитить свою базу и разбить все силы неприятеля. Время — 1 час.

В Eastern Sector у вас уже есть неплохая база Beta и некоторые силы плюс один десант, с которым вы, собственно говоря, и прибыли. Будут атаки с севера, а позже и с юго-востока, в том числе авиацией, поэтому наряду с традиционными боевыми юнитами немедленно изучайте и создавайте средства ПВО (AA HE Flak, AA Ammunition Hopper). Не забудьте собрать все свои силы с Alpha Base. Сбив наибольшую ярость врага, захватите северо-восточное нефтяное месторождение. Затем разбейте вражеские силы на юго-востоке и в заключение зачистите север.

Transport Mission: Transport Down

Цель миссии — после высадки в заданном районе достигнуть места, обозначенного на карте зеленым маяком, где надо спасти свой попавший в беду десант. Время — 30 минут.

Вас высадят на юго-западе. Достигнуть нужно будет северо-востока. Прямо так и идите, стараясь не ввязываться в бой. Когда дойдете до цели, вы победили.

Beta Base Mission: Hold At All Costs

Цель миссии — защитить свою базу и зачистить север. Время — 2 часа.

Прежде всего защитите свою северо-восточную нефтяную вышку. Собирайте силы и атакуйте врага, затаившегося севернее вашей базы. Там захватите еще одно нефтяное месторождение. Включайте в боевые группы средства ПВО — с северо-запада будут налеты авиации. Не забывайте строить бункеры ПВО там, где это необходимо. Еще севернее у противника расположены более серьезные базы. Приготовьтесь к мощным атакам. Есть смысл построить у захваченной нефтяной вышки защитные сооружения. Враг попробует сначала пробиться по центру. Затем предпримет попытку ударить с двух или трех сторон, обойдя вас с флангов (не побрезгует он и предварительными авиационными ударами). Поэтому будьте внимательны. Кроме того, не пропустите рейд неприятельской диверсионной группы в ваш тыл (она попытается обойти передовой блокпост с востока). Если выдержите этот напор, сохранив единиц 30 боевой техники, считайте, что победа в кармане. Смело добивайте врага.

Transport Mission: Intercept Convoy

Цель миссии — после высадки в заданном районе найти и вернуть артефакт, затем вернуться с ним в LZ. Время — 1 час 10 минут.

В этом районе две вражеские базы: одна на северо-западе, другая на северо-востоке. По-прежнему хулиганит авиация. Путь через центр несколько рискован. Есть вероятность упустить артефакт на юго-западе. Поэтому лучше будет отправиться сразу туда; если никого там не найдете, нападайте на северо-западную базу. Артефакт там. Главное — его захватить (он находится внутри одного из боевых юнитов). Как это сделаете, возвращайтесь к LZ. Правда, если еще осталось достаточно времени, можно зачистить всю территорию, захватив в итоге бочки с топливом.

Beta Base Mission: Destroy Enemy Air Base and Recover VTOLs

Цель миссии — разрушить военно-воздушную базу противника и захватить артефакты (VTOLs).

Ваша цель на северо-западе. Юго-запад можно пока не трогать. Сначала противник попытается атаковать северную нефтяную вышку, а потом будут атаки на базу, в т. ч. с применением авиации с северо-западной базы. Отразив их, отправляйтесь в поход к «источнику зла». Разбив по пути вражеские базы, подойдите к основной и, уничтожив ее, захватите артефакты. Не торопитесь разрушать все здания. У вас, если все было сделано правильно, должно остаться в запасе время. Используйте его для исследований (не забудьте про авиацию), накопления энергии, ремонта, создания юнитов и т. п.

Secondary Mission: Destroy or Drive Off Enemy Transport

Цель миссии — разрушить бастион, защищающий вражескую LZ, не допустить появления там транспортника неприятеля. Время — 55 минут.

Один из легких и приятных способов достижения победы в этой миссии — грамотное использование авиации. Создавайте (если вдруг вы не успели это сделать раньше) самолеты, стройте побольше VTOL Rearming Pad для пополнения ее боезапаса, а также расположите невдалеке от врага сухопутные отряды (только чтобы он вас не увидел). Далее совершайте налеты на защитные сооружения LZ. После разгрома основных башен и подчистки вражеских юнитов быстро нападайте на LZ, непосредственно занимая территорию самой площадки. Вот и все.

Transport Mission: Destroy Reactor

Цель миссии — после высадки десанта в заданном районе разрушить базу врага на северо-востоке. Время — 1 час.

Ваша цель находится в противоположном углу карты — на северо-востоке. Не спешите обнаружить себя, дождитесь второго десанта. Ждите атаки киборгов с восточного направления, а позже с севера пойдут танки. Продвигайтесь сначала в северном направлении, а затем в восточном. Кстати, транспортник может перевозить авиацию, правда, учтите, что противником здесь используются средства ПВО. Если и будете применять воздушные силы, то действуйте аккуратно. Желательно тогда прихватить Trucks для постройки VTOL Rearming Pad. Атакуйте укрепленный район на северо-востоке (сбалансированная группа численностью 3 035 юнитов успешно разнесет в пух и прах оплот врага). Особых проблем у вас возникнуть не должно. После выполнения задачи возвращайтесь к LZ.

Beta Base Mission: Capture NASDA Central

Цель миссии — захватить все артефакты и вернуться к LZ. Время — 1 час 15 минут.

Вас высадят на северо-западе. Цель находится в центре карты. Идите туда через север, только соберите силы (не забудьте про ПВО). Вас будут периодически атаковать дальнобойные минометные орудия. Целесообразно разделить свою армию на две части. В центре вас ожидает достаточно организованная и многочисленная защита (в первую очередь это касается защитных сооружений). Не стремитесь уничтожить все. Главное — разрушить фабрики, НИИ и им подобные здания, где можно подобрать артефакты. Когда их все соберете, активируется LZ и можно будет возвращаться.

Transport Mission: Satellite Uplink Site

Цель миссии — после высадки десанта в заданном районе разрушить базу врага на северо-западе, захватив все артефакты. По окончании вернуться на LZ. Время — 1 час.

Прежде чем дождетесь второго десанта, вас уже атакуют с северо-западного направления, а чуть позже с северо-востока, причем танками и им подобными механическими конструкциями, да еще киборгами. Короче, повоевать придется. Не забывайте: если враг близко подойдет к вашей LZ, то высадка десанта будет невозможной. По большому счету, можно ограничиться разгромом базы на северо-западе (туда можно пройти вдоль левого края карты). Это основная цель. Если есть время и желание, атакуйте остальные оплоты врага. Для завершения миссии возвращайтесь на LZ, когда это будет позволено.

Transport Mission: Destroy Enemy SAM Sites

Цель миссии — после высадки десанта в заданном районе разрушить все вражеские укрепрайоны и вернуться к LZ. Время — 1 час 30 минут.

В принципе здесь задача несложная. Только включите в первый десант средства ПВО — вас очень часто будет атаковать авиация. Кроме того, нападет и боевая сухопутная техника. Когда соберете силы, отправляйтесь в поход на последовательное завоевание всей территории.

Transport Mission: Establish Safe Haven

Цель миссии — зачистить всю местность от врага. Время — 1 час.

По-прежнему в начале миссии свирепствует авиация, поэтому есть все основания в первую очередь разгромить авиабазу на востоке карты, чтобы прекратить эти безобразия. Ваши минометные установки (если, конечно, вы научились их создавать) достаточно дальнобойные. Включайте их тоже в группы и располагайте позади своего авангарда.

Beta Base Mission: Evacuate!

Цель миссии — срочно эвакуировать свои силы из зоны ядерного бедствия (увы, ваша Beta Base таковой стала). Время — 30 минут.

Мысли об одном — спасти как можно больше юнитов, и наиболее ценных, включая ПВО и Trucks. Конечно, попытайтесь хоть как-то организовать оборону, но силы врага настолько мощны и нескончаемы, что спасет только бегство (на транспортнике; жаль, что интервалы между его прибытием на LZ большие). В первый десант включите танки, наводчика, ремонтника. Во второй — средства ПВО, Trucks. В третий — что успеете. Максимально используйте все свои ресурсы для изучения технологий. Все ваши наработки автоматически перенесутся в следующую компанию.

СЕВЕРНЫЙ СЕКТОР (NORTHERN SECTOR)

Transport Mission: Establish a Forward Base

Цель миссии — защитить LZ, установить новую базу и разбить врага. Время — 2 часа.

После высадки вашего первого десанта почти сразу же начнутся небольшие вылазки киборгами с севера и запада, а позже начнутся налеты авиации. Так что обустройство на новом месте будет занятием хлопотным. Не забывайте после постройки фабрик и НИИ делать им апгрейды модулями (совсем не обязательно это делать через меню: если модуль изучен, достаточно активизировать Truck и указать ему на объект). Далее создавайте те юниты, которых вам недостает. Окружайте вашу базу защитными сооружениями, включая средства ПВО. Захватывайте нефтяные месторождения (не забывайте об их защите впоследствии). Как только наберете сил, отправляйтесь последовательно зачищать территорию от врага. Учтите: неприятельские юниты достаточно мобильны и хитры. В случае серьезных повреждений они быстро ретируются для ремонта. Более того, вас будут доставать выносливые киборги.

Есть смысл соорудить для начала фортификационные сооружения на севере своей базы, защищая в т. ч. нефтяные вышки. Поставьте за вышками Trucks. Основные силы бросайте в западном направлении, сметая все на своем пути.

Настоятельно советую приготовиться к следующей миссии. Поэтому одно вражеское здание оставьте в неприкосновенности, разместив рядом пару боевых юнитов в режиме Hold Fire (прекращение огня), и все оставшееся время посвятите ремонту, пополнению личного состава и т. п. Приготовьте в районе LZ сильный десант. Теперь можно добивать последнее здание врага. Если вдруг миссия не завершается, значит, где-то (скорее всего, на севере) вы что-то или кого-то пропустили или не нашли. Отправляйте тогда отряд для устранения недостатков.

Transport Mission: Missile Launch Site Coordinates

Цель миссии — защитить LZ и уничтожить базу противника. Время — 1 час 10 минут.

Высадив десант, не торопитесь сразу атаковать. Подождите подкрепление. Ваша цель находится на юго-западе. Несмотря на кажущуюся простоту, эта задача не из легких. Кроме того, если будете слишком долго тянуть с атаками по промышленным объектам врага, он разовьется и создаст сильную армию. Если собираетесь задействовать авиацию, не забывайте про ПВО противника. Собрав армию, разделите ее на несколько групп и двигайтесь на запад. Поход будет затяжным и сложным. Разрушив блокпосты, нападайте на саму базу. Вот здесь и пригодится авиация. Укажите ей в качестве цели фабрики. Как всегда, если осталось время, готовьтесь к очередной миссии.

Northern Sector Mission: Nuclear Blast

Цель миссии — спасти все свои войска, достигнув места, указанного на карте зеленым маяком. Время — 25 минут.

Здесь все просто. Собирайте все свои силы в кулак и — вперед к спасательному зеленому маяку. Можно, конечно, по дороге ввязаться в бой, но только не забывайте о времени.

Northern Sector Mission: Assist Team Gamma

Цель миссии — достигнуть зеленого маяка. Время — 30 минут.

Если у вас есть авиация (хотя бы самолетов 10), можете отправляться на них к зеленому маяку. Когда долетите и щелкните по нему мышкой, получите очередное задание. Если же ваша авиация совсем слаба, готовьтесь к тяжелым боям на пути следования к цели.

Очередная цель: зачистить всю территорию от врага. Время — 1 час 30 минут.

Ваша новая база, которой вы достигли, буквально через несколько секунд становится вражеской. Уносите оттуда ноги, так как ваши юниты будут периодически перевербовываться (устойчивость от подобного рода неприятностей пока у вас не выработана). Учтите также, что на западе и востоке находятся вражеские LZ. Чем это чревато, уже известно. Авиация здесь просто необходима. Это ключ к победе. Совершайте регулярные налеты сначала на западную LZ, потом ударьте по северу и «на закуску» ослабьте восточную LZ.

Уничтожайте в первую очередь ПВО. После ослабления каждого района отправляйте туда сухопутные войска и захватывайте артефакты. Северная база — промышленная. Не забудьте подорвать ее экономику. Если после разгрома противника вам не дали победу, проверьте местность еще раз — вы что-то пропустили. Перед последним ударом приготовьте боевой десант в районе LZ. Рекомендую перед завершением миссии сделать базу на западе (возле одного из нефтяных месторождений).

Transport Mission: Team Alpha Detected

Цель миссии — высадив десант, достигнуть зеленого маяка и затем вернуть к LZ обнаруженную группу юнитов. Время — 1 час.

В принципе эту миссию можно пройти за 5 – 10 минут. Для чего берете авиацию, долетаете до маяка и возвращаетесь пополненным составом к LZ. Но так поступать не советую. Используйте время для развития. По мере продвижения к маяку получите возможность вызывать другие десанты. Заказывайте среди прочих юнитов

средства ПВО. Не спешите к маяку. Последовательно зачищайте местность. Постройте еще один Research Facility (для следующей миссии).

Northern Sector Mission

Цель миссии — защитить свою базу и зачистить территорию от врага. Время — 1 час.

Миссия начнется с неприятностей. Сначала перевербуется ваш Command Center, а позже по очереди начнут переходить на сторону противника другие здания и юниты. Чтобы избавиться от этой напасти, срочно изучайте NEXUS Resistance. Эта технология дает иммунитет от вербовок. Кстати, Research Facility изменит вам в числе первых, а без него не сумеете изучить столь необходимую технологию, поэтому наличие нескольких таких зданий не помешает. Наряду с вербовками вас ожидают атаки противника, так что будет трудно. Почаще сохраняйтесь. После изучения NEXUS Resistance станет легче. Улучшайте технологию дальше и, собрав силы, ищите врага (зачем — понятно). Он в основном будет сосредотачиваться на севере.

Transport Mission: Away Team

Цель миссии — высадив десант, достигнуть зеленого маяка (время — 10 минут) и затем зачистить территорию от врага (время — 1 час 30 минут).

После того как вы достигнете маяка (идите туда в южном направлении), вы получите еще запас времени (1 час 30 минут) и будут открыты новые районы на карте. Противник находится южнее, сразу за горами расположена первая база врага. Там наводящий радар. Его лучше сразу уничтожить авиацией (не забудьте, как всегда, про неприятельскую ПВО). Еще в центре (на бывшем вашем юге) откроется узкий проход. Перекройте его войсками. Кроме того, вам дадут еще одну базу. Схема действия примерно та же — авиация наносит первый удар, пехота добивает. Полезно использовать минометные установки.

Northern Sector Mission

Цель миссии — найти зеленый маяк, зачистить всю территорию от врага. Время — 2 часа.

Маяк активизируется, когда вы к нему приближаетесь (юг карты). Там же промышленный центр неприятеля, где находятся три Missile Silo. Собственно говоря, их и нужно захватить (полезно основать там еще одну базу). По большому счету, стратегия и тактика те же (авиация плюс пехота). Понадобится терпение и полученные за время игры навыки. Разбив основную базу, берите все артефакты. Прикиньте, успеет ли ваш ударный отряд в следующей миссии за 5 минут добраться до ближайшего Research Facility. Если нет, то стройте его в зоне досягаемости.

Northern Sector Mission: Missile Codes

Цель миссии — вернуться отрядом, захватившим артефакты, к Research Facility. Время — 5 минут.

Быстро хватайте свой передовой отряд и отправляйтесь в путь. Совет по этой ситуации был дан выше.

Цель: изучить трижды Missile Targeting Codes, выстояв при этом.

Отбивайте атаку с северо-запада и развивайтесь. Изучайте Angel Missile (хорошее дальнобойное оружие) и, как только это станет возможным, Missile Targeting Codes. Изучение последней технологии пройдет три стадии, и в случае, если вы ее

изучите полностью, победа в этой миссии будет за вами. Данный процесс займет много времени, поэтому приготовьтесь к многочисленным атакам сухопутной техники, авиации и ядерным взрывам. Последние доставят вам кучу неприятностей (правда, иногда они бьют и по врагу). Придется с этим мириться и отстраиваться заново (вот где оправдывает себя наличие нескольких баз). Помните, что Missile Targeting Codes изучается в Research Facility! Об изучении каждой стадии технологии вас будут информировать. Совет: так как местность горная, используйте стены (в узких местах подхода к базам), перегораживая проход вражеским юнитам. По крайней мере, это сдержит их на какое-то время, и они станут удобной мишенью. Основная ваша база — на юге (там, где Missile Silo; берегите их!). Перекройте проходы к ней с севера и юго-запада... И отбивайтесь, уклоняясь от ядерных взрывов. Все мучения закончатся для вас с окончательным изучением Missile Targeting Codes.

Transport Mission

Цель миссии — подготовиться к заключительному сражению в районе высадки десанта. Время — 30 минут.

Во-первых, вам дадут солидное количество энергии. Используйте ее на полную катушку. Стройте фабрики, НИИ, нефтяные вышки, создавайте юниты и пр. Короче говоря, готовьтесь к десантированию на местность, где остались последние силы неприятеля. Очень нужна будет авиация.

Цель десанта — высадившись в заданном районе и дождавшись подкрепления, разгромить юго-западный оплот врага. Время не ограничено.

Это ваша последняя компания. Так что не спешите сразу приступать к атакующим боевым действиям. Вызовите пару-тройку десантов. А пока подкрепление на подходе, посмотрите на несколько деревьев рядом с LZ. Разнесите их в пух и прах. Вот вам и место для VTOL Rearming Pad (штук 15 не помешают). Между ними стоит построить средства ПВО. Авиация будет играть здесь решающий фактор. Она попрежнему атакует промышленные объекты, подавляя средства ПВО противника. При этом придется отбиваться от налетов вражеской авиации и вылазок сухопутных юнитов. Промышленные центры расположены на северо-западе, чуть севернее центра карты, на юге, юго-востоке и основной — на юго-западе. Целесообразно взяться сначала за центр и северо-запад (все полностью не уничтожайте, а только жизненно важные и «неприятные» объекты, включая минометные установки и вербовщиков — эти башни и юниты чем-то похожи на журавлей). Потом разберитесь с юго-востоком и югом. Тем самым вы собьете напор неприятеля и обеспечите беспрепятственные полеты авиации через центр. И, наконец, ударьте по юго-западу. Рейды авиации (20 единиц), средства ПВО и заградительные сухопутные силы (перекройте последними подходы с запада и юга от вашей LZ) сделают свое дело. Определенное терпение, конечно, понадобится. Когда противник будет экономически подорван, все остальное — дело техники. Можете собрать все артефакты, а потом напасть на юго-запад, а можете сразу атаковать основную цель. В любом случае справедливость, пусть и не совсем праведным путем, восторжествовала. Человечество спасено от зла железной рукой. Поздравляю вас с окончательной победой!

И в заключение, придя в себя от многочисленных и кровопролитных боев, подумайте над еще одним пророчеством Нострадамуса: «В год 1999 и семь месяцев Великий Царь Ужаса явится с небес. Он вновь вернет к жизни царя монголов. Перед тем и после того Бог войны царствует счастливо».

часть тиража комплектуется
демонстрационным cd-rom.
ИГРО МАНИЯ
для тех, кто
любит
выигрывать!
ИГРО МАНИЯ

Lich King
30
264879

EMERGENCY ESCAPE
FIRING
OK
CANCEL
LOAD
SAVE
Review terrain movement on Vanity's Edge
103 Metals, 103 Silicates, 103 Exotics, 103 Reactives mined from Vanity's Edge
Your ATVs have generated 336 power from Vanity's Edge and used 336
The Reaper has been surveyed by Order of Arktron
Previously undetected units on Bosun. Landing aborted. Scan updated.

Death Knight Damage Taken (16)
Mirror Fiend Damage Taken (18)